

Nintendo®

CODE NAME S.T.E.A.M.
¡Analizamos el nuevo crack de los creadores de Fire Emblem!

KIRBY Y EL PINCEL ARCOÍRIS
Hilos de plastilina en tu Wii U

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES
Sácale el mayor rendimiento a tus jugadores

Estrategias de combate



¡REGALAMOS UN NIVEL EXCLUSIVO!
Busca tu código en el interior

Análisis y consejos para domadragones

PUZZLE & DRAGONS
¡La aventura de 3DS que reta a Pokémon!

Nº 273 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00273



ADEMÁS

SPLATOON
Jugamos con el título más esperado de Wii U

MARIO KART 8
¡Así se corre con 200cc!

YOSHI'S WOOLLY WORLD
Un juego con mucha tela


Nintendo
PUZZLE & DRAGONS Z
Recluta a más de 250 monstruos
Haz evolucionar a tu equipo de seres
Explora las mazmorras de un mundo inmenso
Combate como nunca antes en un RPG
2 juegos en 1
"Mucha originalidad que recuerda sobremanera a Pokémon"
Vandal
"Más rol que puzles: te recordará a Pokémon"
3DJuegos
new NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS | NINTENDO 3DS
@NintendoES • YouTube/NintendoES

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 273



Rubén Guzmán

Bienvenidos

¿Micropagos sí o micropagos no? Esa es la pregunta que ahora mismo nos hacemos todos en el mundo de los videojuegos, desde los creadores hasta los jugadores. Y Nintendo, siempre ávida de explorar nuevas maneras de atraer a los jugones, no podía ser menos. Títulos como Pokémon Shuffle y Pokémon Rumble World, disponibles en la eShop, optan por permitirnos jugar gratis y pagar, opcionalmente, por más tiempo de juego al día o mejoras para avanzar más deprisa. Pero este mes llega también Puzzle & Dragons, el que puede ser el bombazo primavera-verano (en Japón ha vendido más de 1,5 millones de copias en 3DS) y que es justo lo contrario: por un buen precio (apenas 30 euros) Nintendo nos ofrece un cartucho con dos aventuras en una, que recogen la edición más completa de un juego cuya versión original era para móviles y tenía montones de micropagos. A mi la verdad es que tener los dos juegos completos a buen precio sin preocuparme de más me parece muy convincente, y creo que será una de las claves de su éxito.



página 20 **Reportaje** Splatoon. Ya casi está aquí el juego de acción creado por Nintendo para los nintenderos.



página 26 **Reportaje** Yoshi's Woolly World. El dino más famoso de Nintendo ahora está tejido con lana.



32 **Análisis** Puzzle & Dragons. Puntuamos los dos juegos: P&D Z y la edicion Super Mario Bros.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Code Name S.T.E.A.M., la nueva joya de la estrategia para 3DS.



Gustavo Acero
¿Queréis un retrato? Pues el 29 os pinto la cara en Splatoon, y en modo online.



Luis Galán
Mario Kart está a 200cc... algo nuevo con forma de tres estrellas.



Laura Gómez
No duermo ni como pensando en Splatoon. ¿Se puede vivir de tinta?



Samuel González
Elliot Quest en Wii U, una aventura que homenajea el Zelda II de NES.



7
www.pegi.info
Nintendo
FOSSIL FIGHTERS™ FRONTIER
29 MAYO
CREA TU EQUIPO DE SERES PREHISTÓRICOS
© 2014–2015 Nintendo Co., Ltd./RED Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
REVIVE A MÁS DE 80 ESPECIES
CONSTRUYE TU BUGGY PARA EXPLORAR
RESÉRVALO YA Y LLÉVATE ESTE JUEGO DE IMANES
SOLO EN GAME*
NINTENDO 2DS
NINTENDO 3DS
new NINTENDO 3DS
www.nintendo.es
/Nintendo3DSES
@NintendoES
YouTube /Nintendo3DSes
* Unidades limitadas a 1.000 juegos de imanes para toda la cadena GAME. Consulta previamente disponibilidad.







Actualidad Wii U

Así es amiibo Touch & Play

¡Toca y juega gratis a momentos clásicos de Nintendo!



Ya en la eShop

amiibo Touch & Play está disponible en la **eShop de Wii U**, y es **gratuito**. Guarda en su interior decenas de momentos clásicos jugables.

Si tienes un amiibo, una Nintendo Wii U y una conexión a Internet, ya puedes disfrutar gratis de momentos de algunos de los mejores **juegos de 8 y 16 bits** de Nintendo. Este milagro se consigue con una nueva recopilación de escenas jugables llamada **amiibo Touch & Play**, que puedes bajarte gratis de la eShop.

Un amiibo, un clásico

Cuando ya tengas amiibo Touch & Play instalado en tu consola, bastará con que coloques **una figura amiibo en el lector NFC** del Wii U Gamepad e instantáneamente se desbloqueará una escena jugable de un clasico de Nintendo. ¡Toma el control y disfruta del momento! A partir de ese instante, **ese juego queda asignado a tu amiibo**, sea el que sea. Por ejemplo, si usas el amiibo de Pikachu y se desbloquea una escena de The Legend of Zelda, cada vez que coloques a Pikachu en el lector NFC comenzará una nueva escena jugable de Zelda. Hay 9 escenas jugables por título, y 30 títulos disponi-







pág 8 **Héroes para SSB**
Los personajes que nos encantaría ver en la plantilla de luchadores de Super Smash Bros.



pág 10 **Pokémon Rumble World**
Un juego de acción y coleccionismo Pokémon en 3DS... y gratis.



pág 16 **Conexión Japón**
Los nipones ya disfrutan de joyas como Xenoblade Chronicle X o Bravely Second.

















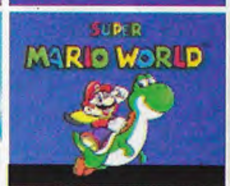
















¡Cualquier amiibo vale! Simplemente inicia Touch & Play, coloca el amiibo sobre el lector NFC del Wii U Gamepad ¡y a jugar!

AMIIBO TOUCH & PLAY DEMUESTRA QUE CADA AMIIBO CRECE MES A MES CON NUEVAS POSIBILIDADES JUGABLES

bles. Con cada amiibo diferente que coloques, desbloquerás las escenas de un nuevo juego.

30 obras inolvidables

La selección de juegos es completamente nintendera y espectacular, abarca títulos de **NES y SNES** y no falta ningún nombre: Mario, Zelda, Metroid, Kirby... En la imagen superior podéis verlos todos. Y, si las escenas jugables te gustan y quieres más, al lado de la pantalla de juego encontrarás un **acceso directo a la eShop** para descargarte ese juego en la consola virtual de Wii U. En ese caso, pagando, eso sí. En resumen, amiibo Touch & Play es un manera más de dar más uso a tus amiibo. Nintendo cumple así su promesa de que cada figura crece en usos y posibilidades. Cada amiibo ofrece muchas posibilidades de diversión presente y futura.

¿Quieres más? ¡NES Remix!

Otra manera de disfrutar de los clásicos de Nintendo es el genial NES Remix. En Wii U puedes descargarte de la eShop NES Remix y NES Remix 2, mientras que para 3DS se ha publicado Ultimate NES Remix, que incluye las dos entregas, tanto en cartucho como en descarga difital. Son juegos de pago en los que te retan a superar momentos clásicos como eran en el juego original o con alucinantes modificaciones jugables. ¡Una maravilla!




Super Smash Bros: ¿luchadores imposibles?

En la página www.supersmashbros.com puedes votar qué luchadores te gustaría ver en SSB. He aquí los que queremos ver nosotros, algunos posibles... y otros no tanto.



Phoenix Wright

Un luchador por la **justicia** en los tribunales, ¿daría la talla en la arena de combate? Claro que sí: ya ha peleado en Marvel vs. Capcom 3, y un Smash Final gritando **"Objetion!"** sería lo más.

Paper Mario

Si ya podemos pelear como Dr. Mario, ¿por qué no un **Mario de papel**? Darle un aspecto bidimensional le convertiría en un luchador único... ¿no, Mr. Game & Watch?

Travis

El prota de las dos entregas de **No More Heroes** (Wii) es conocido por ser uno de los luchadores mas irreverentes que jamás ha pasado por una consola de Nintendo. Su espada de luz causaría estragos.

Ken y Ryu

El juego de lucha por excelencia se merece a los dos luchadores más famosos de los videojuegos. ¿Os imagináis a Mario recibiendo un **hadouken**? Son de Capcom, que ya ha aportado a Mega Man a SSB.

Rayman

Una de las incorporaciones más rumoreadas. Podemos verle como trofeo en SSB para Wii U y 3DS, pero ojalá **Ubisoft** y Nintendo lleguen a un acuerdo para que Rayman acabe lanzando sus puños en el juego.

Tingle

El personaje más surrealista del universo Zelda no parecería **tan loco** en un título que mezcla héroes de universos tan distintos. Bueno, igual sí, pero si ya le hemos visto de ayudante, el siguiente paso es que sea controlable.



Bayonetta
La bruja más macarra del catálogo de Wii U tiene que estar en SSB. Daría las mejores patadas y sus combos serían tan divertidos como sus posturitas. Es el **personaje femenino más potente** de los últimos años.

Mark Evans
Nunca se rinde y tiene unos reflejos extraordinarios. Además, ¿quién podría hacer daño al portero que domina técnicas como **la Mano Celestial**? Y encima, hace daño con su Cabezazo Megatón...

Profesor Layton
Otro personaje que brilla más por su inteligencia que por su fuerza... Pero sus seguidores saben que es un **as de la esgrima**, así que mucho cuidadito con su espada.

Spider-Man
Este parece el más difícil de todos, porque los SSB solo han incluido personajes de juegos. Pero anda que no molaría. No hay luchador más **asombroso** y versátil que Spidey.

Capitán Toad
Si un personaje tan aparentemente inofensivo como el **Aldeano** de Animal Crossing da tanto juego como luchador, ¿por qué no puede hacer lo mismo el majísimo Capitán Toad?

Goku
Otro deseo casi imposible, como Spider-Man. Pero Goku, ya sea como niño o adulto, **super saiyan** o no, añadiría poder y toneladas de carisma al elenco del luchadores.

Roy
Fire Emblem tiene una representación enorme en SSB, pero falta este guerrero. En **Path of Radiance** (GC) era un personaje de extraordinario poder. Aquí le vemos con su aspecto en el DLC de Awakening.

Midna
Solo hace falta ver cómo pelea en **Hyrule Warriors** para entender el porqué: montada sobre Link lobo y proyectando su meleta rubia para usarla como arma, sería una rival temible.

Viewtiful Joe
El superhéroe de Capcom era uno de los luchadores del genial **Tatsunoko Vs. Capcom** de Wii. Demostró una increíble potencia cuerpo a cuerpo... y a distancia, lanzando bombas.

Se habla de...

Pokémon Rumble World

Ya puedes comenzar a jugar gratis a la nueva aventura Pokémon en 3DS.

El cuarto juego de la serie Pokémon Rumble... ¡es el mejor de todos, y es gratis! Tus juguetes Pokémon se las ven contra decenas de otros juguetes en combates sencillos pero divertidos. Y esta vez hay más compotente aventurero: el soberano del Reino de los Juguetes te encomienda (a ti, porque juegas con tu Mii) la captura de tantos Juguetes Pokémon como puedas. Monta en globo para llegar a diferentes zonas y atrapar todo tipo de Juguetes Pokémon, hasta los de Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa. ¡Algunos de ellos megaevolucionan! Bájate gratis Pokémon Rumble World de la eShop de 3DS y, si quieres, gasta en micropagos para avanzar más deprisa en la aventura.



BÁJATE EL JUEGO GRATIS Y LÁNZATE A COLECCIONAR MÁS DE 700 JUGUETES POKÉMON. Y, SI QUIERES, PUEDES COMPRAR ELEMENTOS QUE TE FACILITEN ENCONTRAR A ALGUNOS



4 Detalles



Pokémon Rumble nació en Wii Ware, el servicio de juegos descargables de Wii. Era un beat'em up protagonizado por juguetes Pokémon. Le siguieron Super Pokémon Rumble (3DS) y Pokémon Rumble U (Wii U).



La estrategia de juegos gratuitos de Nintendo comenzó con Steel Diver Sub Wars de 3DS. Bájate la versión "free to play" de este juego de acción submarina de la eShop y, si te mola, paga por la Premium.



Pokémon Shuffle es el otro pokéjuego gratuito de 3DS. Bájatelo de la eShop y disfrutarás de un adictivo puzle. El tiempo de juego es limitado cada día, y puedes comprar más.



Más lucha Pokémon. Los japoneses jugarán a la recreativa de Pokken Tournament este verano. ¿Habrá adaptación a Wii U?





Tomodachi Life tiene nuevo Facebook

Concursos, regalos y locuras diversas te esperan.

Teclea Tomodachi Life en Facebook y el primer enlace que verás será **TomodachiLifeES**, ¡la nueva página oficial creada por Nintendo España! Una página que está tan viva como el juego y en la que encontrarás de todo: concursos, regalos, **códigos QR de Mii** para que los traslades a vivir a tu isla... Y, por supuesto, puedes participar siempre que quieras con comentarios o imágenes.

Tomodachi LIfe es un fenómeno increíble en nuestro país que supera ya las **141.000 copias vendidas**, y que sigue apareciendo mes a mes en las listas de los juegos más vendidos. ¿Qué no sabes de qué va? Tú eliges a los Mii que quieras (el tuyo, los de tus familiares y amigos, los de famosos o personajes de ficción) y les ayudas a ser felices en la Isla en la que viven... y donde pasan cosas, más que locas, loquísimas.



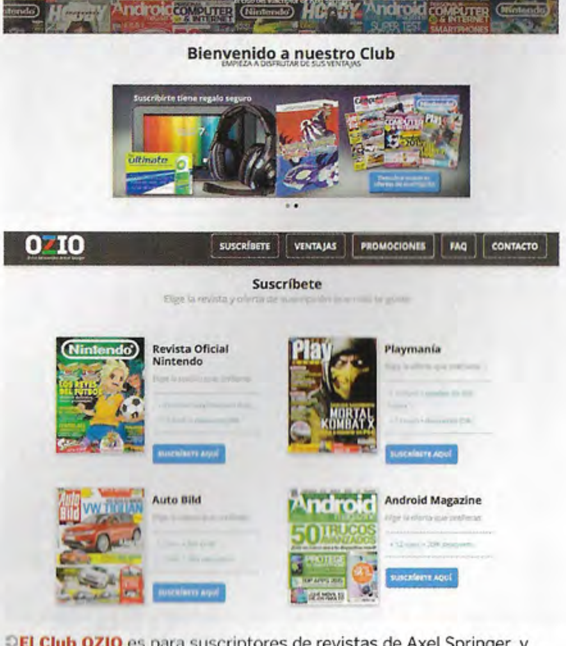
Un retrato de los primeros habitantes de la Isla Tomodachi recién creada para que contemplemos su vida en Facebook.



Descuentos en Game para socios de Ozio

¡Basta con suscribirse a la Revista Nintendo!

El Club del Suscriptor de Axel Springer se llama **OZIO**. Para formar parte de él solo tienes que **suscribirte a cualquier revista de Axel Springer España** (¡Como la Revista Oficial Nintendo!), y te permite disfrutar de sorteos, promociones y ofertas que incluyen compras online (en productos HP o tiendas Fnac, por ejemplo), en tiendas físicas (SuperCor, Pans & Company, First Stop y cientos más) y hasta por teléfono. Y tú, apasionado de los videojuegos, ahora puedes beneficiarte también de descuentos en la cadena de tiendas especializadas más importante: hasta **10 euros de descuento** en compras seleccionadas en tiendas **Game**, a través de un cupón que se irá actualizando. Game tiene más de 270 tiendas en toda España en las que podrás usar este descuento. Las revistas de Axel son Revista Oficial Nintendo, Playmania, Hobby Consolas, Auto Bild, Computer Hoy, Personal Computer & Internet y Android Magazine.



El Club OZIO es para suscriptores de revistas de Axel Springer, y entre sus más de 400 promociones hay descuentos en tiendas Game.


Nintendo
29 mayo
Prepárate para sudar tinta
Enfréntate a tus amigos en la Arena de duelos 1 contra 1
Compra y equípate con distintos accesorios para personalizar tu look
Wii U
Splatoon
amiibo

Star Wars será la pieza central de Disney Infinity 3.0. Tres playsets en lo que usaremos la Fuerza y las espadas láser, pilotaremos el Halcón Milenario, lucharemos contra Darth Vader...

Verano - Wii U

Disney Infinity 3.0 será de otra galaxia

Star Wars de suma los universos de Disney y Marvel.



Más figuras

Estos son **Sam y Quorra**, de Tron Legacy, que también es de Disney (como casi todo en esta vida). Tendrán sus propias figuras, como · **Mickey** o **Mulan**.

Este mismo verano llegará a Wii U Disney Infinity 3.0 Play Without Limits, y haciendo honor a su nombre: el infinito **Universo Star Wars** se unirá al de los héroes de **Disney** y **Marvel**, que por cierto también tendrán nuevos Playsets y figuras.

Tres Playsets de SW

El Starter Pack vendrá con el playset de los Episodios I al III titulado **Twilight of the Republic,** que estará centrado en el uso de poderes Jedis y sables láser, e incluirá las figuras de Ahsoka Tano y Anakin Skywalker; y después nos esperan dos Playsets más de Star Wars: **Rise Against de Empire**, inspirado en los episodios del IV al VI (es decir, la trilogía original), y otro más misterioso basado en la nueva peli, el Episodio VII, titulada **El Despertar de la Fuerza** y que se estrena de diciembre. Aunque no sé para que te lo decimos, seguro que ya tienes las entradas.

Y esto no es todo: también habrá Playsets adicionales de **Inside Out** (la peli de Pixar que se estrena en julio), y un Play Set de **Marvel** protagonizado por personajes como Iron Man con su armadura Hulkbuster y Ultron. ¡Y podremos mezclarlos a todos en un nuevo modo Toy Box mejorado!







Además, habrá un nuevo Playset de Marvel, otro de la peli de Pixar Inside Out, y nuevas figuras como Mickey.



El nuevo modo Toy Box vendrá con dos Expansion Games multijugador: Speedway (carreras de karts) y Villain Takeover (aventura).

ONLY IN THE TOY BOX



He aquí el starter pack de Disney Infinity 3.0, con el Playset Twilight of the Republic y las figuras de Anakin y Ashoka.

Héroes de una galaxia muy, muy lejana..

La colección anunciada de figuras de Star Wars hará las delicias de los fans de la saga de Lucas, digo de Disney, digo de los dos. Del playset **Twilight of the Republic** estarán Ahsoka Tano, Anakin Skywalke, Obi-Wan Kenobi, Yoda y Darth Maul, y la acción estará basada en el uso de la Fuerza y los sables láser. En **Rise Against the Empire** tendremos a Luke Skywalker, la Princesa Leia, Han Solo, Chewbacca y Darth Vader, en un playset en el que pilotaremos X-Wing Fighters o el Halcón Milenario para luchar contra los Stormtroopers, y exploraremos planetas como Tatooine, Hoth y Endor. Y habrá un tercer Playset de **El despertar de la Fuerza**, la nueva peli que se estrena en diciembre, pero sus personajes y jugabilidad son aún secretos.





Conexión con Japón

Este mes han salido dos bombazos tan importantes en Japón (uno para Wii U y otro para 3DS), que hemos decidido ampliar la sección para incluir un par de "lanzamientos del mes".





Tres nuevos juegos de Atlus, de camino a Europa

Los seguidores del mejor rol estamos de enhorabuena: NIS America ha anunciado que editará en Europa tres destacables juegos de Atlus para 3DS con los que llevábamos tiempo soñando. Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 Record Breaker y Etrian Mystery Dungeon llegarán en otoño de este año, mientras que Etrian Odyssey 2 Untold lo hará a principios de 2016. Además, está confirmado que los tres aparecerán tanto en formato físico como digital. ¡Qué ganas de jugarlos!



Lord of Magna llegará a Europa en junio

Este verano tendremos una ración más del buen rol. **Lord of Magna: Maiden Heaven** fue el último juego en el que trabajó **Neverland**, creadores de Rune Factory y Lufia. Tras la desaparición del estudio, Marvelous decidió seguir adelante con el proyecto con la participación de miembros clave de la extinta Neverland. Se trata de un juego de rol y estrategia, en el que nuestro protagonista será un joven posadero llamado Luchs que verá cómo su tranquila vida cambia por completo al descubrir una extraña pulsera conocida como **Lachryma**. A partir de entonces se verá acosado por enemigos interesados en la misteriosa reliquia, pero también hará nuevos amigos: unas **hadas** que le ayudarán brindándole diversos poderes. Lord of Magna: Maiden Heaven llegará nuestro continente el **4 de junio** (sólo en formato digital), a un precio de 29,99 euros.



BREVES...

New 3DS edición especial Fire Emblem If

El próximo 25 de junio aparecerá en tierras niponas el nuevo Fire Emblem, y para celebrarlo Nintendo lanzará una edición especial de New 3DS. Incluirá cubierta intercambiable con imágenes de los personajes del juego, y una tarjeta microSDHC de 16 GB (la versión básica de la consola trae una de 4 GB). Pero curiosamente, no incluirá el juego. Esta cubierta también se venderá por separado, así que con suerte se comercializará en Europa cuando el nuevo Fire Emblem nos llegue el año que viene.

Crea tus propios juegos en 3DS

SmileBasic apareció en Japón el año pasado, y es una aplicación para crear juegos en 3DS mediante el lenguaje de programación BASIC. Sus creadores SmileBoom han anunciado que están trabajando en traer la herramienta a las eShop occidentales.

New Atelier Roronoa, para 3DS

La prolífica saga de rol Atelier, desarrollada por Gust y centrada en la síntesis de objetos, llegará a 3DS este verano en Japón con un remake de Atelier Roronoa, que incluirá un diseño de personajes totalmente nuevo, con estética super deformed.











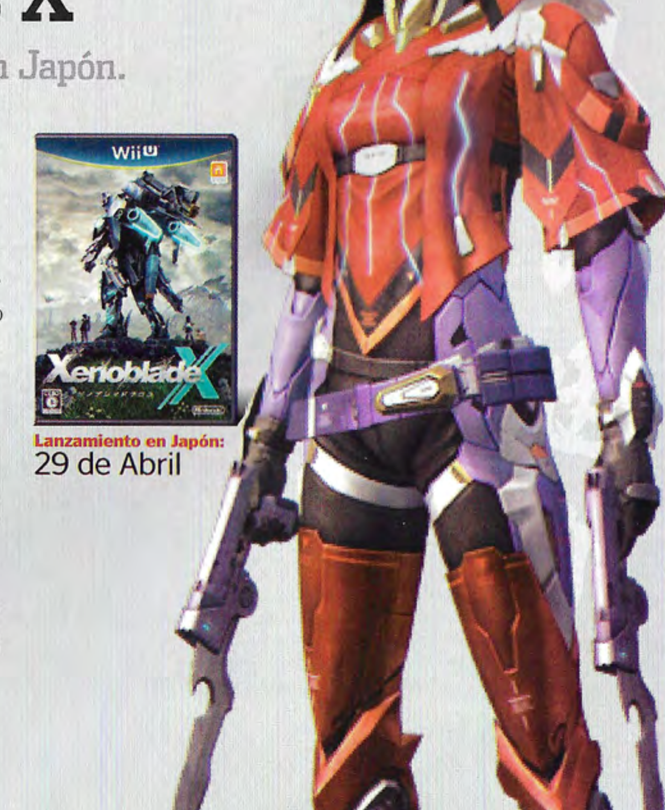
EL LANZAMIENTO DEL MES (1)

Xenoblade Chronicles X

El juego de rol más colosal de la historia, ya en Japón.

Sabemos que nosotros lo tendremos en algún momento por confirmar de este año, pero hasta entonces vamos a sentir mucha envidia de los japoneses, que ya disfrutan del que sin duda será **uno de los mejores juegos de 2015**. Esta gran aventura transcurre a mediados del siglo XXI, cuando una nave de refugiados de la devastada Tierra trata de salir adelante en el desconocido y gigantesco planeta Mira. Como ciudadanos de New Los Angeles y miembros de BLADE (la policía militar de la ciudad), tendréis que proteger a vuestros vecinos y explorar este inmenso mundo con el objetivo de conocerlo mejor. Mientras lo hagáis, transcurrirán numerosos sucesos que mantendrán la intriga hasta el final, y además os propondrán un sinfín de misiones opcionales, por lo que os será difícil soltar el mando durante meses. La jugabilidad será una **evolución** de lo que vimos en **el primer Xenoblade**, que ya contaba con uno de los mejores sistemas de combate en tiempo real que se han visto, y su mundo será cinco veces más grande que el de su mencionado predecesor de Wii. Para recorrerlo, podréis pilotar unos enormes **robots humanoides** ("mechas") al estilo de los que aparecen en animes como Gundam y Evangelion. Este juego nos tiene enamorados, y esperamos conocer pronto la fecha exacta para nuestro territorio, que será en verano u otoño.

Lanzamiento en Japón:
29 de Abril



YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



The Legend of Legacy (3DS) FuRyu
Fecha europea: Sin confirmar



Devil Survivor 2: Record Breaker (3DS) Atlus
Fecha europea: Otoño



Etrian Odyssey 2 Untold (3DS) Atlus
Fecha europea: Principios 2016



Final Fantasy Explorers (3DS) Square Enix
Fecha europea: Sin confirmar



Etrian Mystery Dungeon (3DS) Spike Chunsoft / Atlus
Fecha europea: Otoño







EL LANZAMIENTO DEL MES (2)

Bravely Second: End Layer

Rol de primer nivel: la continuación de Bravely Default.

El nuevo bombazo de **Square Enix** era el juego más esperado por los japoneses, y ha sido el más vendido en Japón en su semana de lanzamiento con **100.000 unidades** (una cifra al alcance de pocos, aunque por debajo de las 140.000 que obtuvo Bravely Default en su primera semana). Esta entrega transcurre cronológicamente dos años y medio después de su predecesor, con numerosos personajes tanto nuevos como ya conocidos, una mayor variedad de trabajos para nuestros protagonistas, y unas mecánicas de juego que suponen una continuación de las que tan bien funcionaron en el primer Bravely. Aunque su lanzamiento occidental aún no está oficialmente confirmado, damos por hecho que acabará llegando teniendo en cuenta el éxito internacional de la primera entrega. ¡Ojalá lo recibamos este año! Por cierto, su productor ya tiene ideas para **Bravely Third**, así que podemos estar ante una trilogía clave en la historia de 3DS.



Lanzamiento en Japón: 23 de Abril

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. Fire Emblem If (3DS)
Compañía: Intelligent Systems



2. PoPoLoCrois Farm Story (3DS)
Compañía: Marvelous



3. Stella Glow (3DS)
Compañía: Imageepoch



4. The Legend of Zelda (Wii U)
Compañía: Nintendo



5. The Great Ace Attorney (3DS)
Compañía: Capcom


¿TE VAS A PERDER UNA
PACHANGA
CON UNAS
GUERRERAS
DEL ESPACIO
POR ESTAR CANSADO?
LA BEBIDA PARA DESPUÉS DEL DEPORTE.
PREPARADOS,
LISTOS
¡MÁS!
CON MINERALES Y VITAMINAS
Sunny SPORT
Sabor Limón
ENCUENTRA EN LA SECCION DE REFRESCOS EL NUEVO SUNNY SPORT
Las vitaminas B6, B9 y B12 ayudan a reducir el cansancio y la fatiga


Splatoon™
EL 29 DE MAYO LLEGA a Wii U el juego más esperado. Un "shooter" cuyas batallas online serán el acontecimiento más grande jamás vivido en nuestra queridísima consola.



NINTENDO WII U ACCIÓN

Ya te hemos dejado claro en números anteriores que esperamos mucho de Splatoon, pero cada minuto de juego que pasamos con él estamos más convencidos de que se va a convertir en **el mejor shooter de los últimos años** para cualquier sistema. Un juego donde las balas son sustituidas por chorros de tinta, donde gana el equipo que más zona del escenario pinta y donde nuestro personaje no es un humano que se convierte en calamar, sino en un calamar que se convierte en humano.

Mejor no puede pintar...

Pero lo que más nos gusta del juego es lo mucho que vas a **personalizar tu experiencia**. Eligiendo tres armas (principal, secundaria y especial) entre un montón distintas, comprándote ropa que te dotará de nuevas habilidades, subiendo de nivel y disfrutando de una enorme variedad de modos. Y además Nintendo tiene previsto que el juego **crezca y crezca** con sucesivas actualizaciones y eventos online. El mes que viene tendrás nuestro análisis. Mientras tanto, goza con este reportaje tan pintón sobre el primer aspirante a juego del año.

Splatoon se irá actualizando con nuevos escenarios y armas, como el PIncel, disponible poco después del lanzamiento.

Sumérgete en la tinta de Splatoon

El modo principal de Splatoon son las batallas online 4 Vs. 4 en las que manejamos armas de tinta. Aunque podemos acabar a chorros con los rivales (que reaparecen al instante en su base), para ganar lo más importante suele ser pintar los escenarios.



¿QUÉ ES UN INKLING?

Un **calamar** hecho de tinta que, más o menos a los 14 años, desarrolla la capacidad de asumir **forma humana** a voluntad. Como humano puede usar armas de tinta, y como calamar es capaz de **sumergirse en la pintura de su color** y nadar por ella a gran velocidad, ya sea por el suelo o por las paredes, y de dar grandes saltos si coge impulso.

LAS BATALLAS MULTIJUGADOR

Los inklings disputan **batallas online 4 Vs. 4**. Las hay **Amistosas**, en las que el objetivo es pintar más superficie que los rivales en tres minutos, y **Competitivas**, en las que hay que apoderarse de una zona central. Para jugar a estas últimas debes tener al menos nivel 10 de experiencia, así que no estarán disponible el día de lanzamiento del juego, sino poco después.

VESTIMENTAS

Cada inkling llevará **una camiseta, unas zapatillas y un gorro** que le dotará de diferentes habilidades (desde mejoras en potencia de disparo o velocidad de movimientos, a otras más específicas como superpoderes concretos). Compraremos nuevas prendas en las tiendas de la ciudad de **Cromópolis** con los puntos que ganamos en las partidas y, eso sí, para comprar muchas de ellas habrá que alcanzar cierto nivel de experiencia (lo mismo pasará con las armas).



ESCENARIOS

El día de lanzamiento habrá disponibles **cinco distintos**, llenos de recovecos, rampas y diferentes alturas. Cuando nos conectemos, podremos jugar en dos de ellos, que cada cuatro horas cambiarán aleatoriamente. ¡Nunca podrás estar seguro de lo que te espera! Poco a poco el juego se irá actualizando con **nuevos escenarios**.

TU INKLING SERÁ ÚNICO POR SU ARMAMENTO Y SU ROPA, QUE LE DOTARÁ DE HABILIDADES PROPIAS

HABILIDADES

Si, cada prenda tendrá asignada una **habilidad básica** que podrás elegir. Si sigues usando esa misma prenda, adquirirá hasta tres habilidades aleatorias más. Habrá de todo: desde el **Tintahorro** para que al disparar gastes menos tinta hasta poderes como **Ninjalamar** o **Supersalto Invisible**. ¡Tener un buen fondo de armario te hara un luchador más versátil!



¡UNA AVENTURA!

Splatoon también incluye **una aventura para un jugador**: en el mundo subterráneo bajo Cronópolis, el Capitán Jibión nos guiará en las batallas contra los malvados **Octavianos** (pulpos). En cada nivel habrá que buscar un siluro eléctrico, y disfrutaremos de acción, plataformas, potenciadores y batallas contra increíbles jefes finales.

A LAS ARMAS

Te lanzarás a la batalla con un arma principal, una secundaria y otra especial. De las principales habrá tres clases: armas de **disparo rápido**, **rifles de larga distancia** y **armas tipo rodillo**, que pintan deprisa pero tienen poco alcance. Las secundarias serán de apoyo (como **bombas**), y las **especiales** causarán grandes explosiones de tinta... pero cuidado, que pueden acabar con tu reserva.



ARENA DE DUELOS

Un **modo local para dos jugadores**: uno juega en la pantalla del Gamepad y el otro en la tele usando, por ejemplo, un mando Pro de Wii U. El objetivo será **estallar más globos** que el rival y, si nos eleminan, perderemos puntos. Además, en los últimos treinta segundos los globos puntuarán doble.



LOS AMiiBO Y LOS DESAFÍOS ESPECIALES

El mismo **día 29 de mayo** salen los amiibo de **Splatoon** (de hecho, el Calamar solo estará disponible en una edición especial con el juego, al menos por ahora). Cada uno activará **20 misiones propias** para un jugador y, si las completas, desbloquearás un minijuego arcade retro a añadir al que ya está disponible desde el principio del juego.







MÁS CONTENIDO GRATIS

Cada pocas semanas se introducirán escenarios de dificultad creciente, así como **nuevas armas** (ya se ha anunciado el pincel) y un nuevo **modo competitivo llamando Torre** en el que el objetivo será defender una torre móvil para acercarse al máximo a la base rival.

Primer festival

Horario de apertura (hora peninsular):

27 de junio de 2015 19:00
hasta
28 de junio de 2015 19:00

FESTIVALES

En estos **supereventos**, jugadores de toda Europa responderán a una pregunta, por ejemplo, ¿qué prefieres, pop o rock? Así elegirás bando y lucharás por él durante el festival. Dependiendo de tu puntuación puedes recibir hasta un supermolusco con el que mejorar tu equipamiento. El primer festival será **el 27 de junio** con el tema mencionado



ACTUALIZACIONES

Podremos **buscar a nuestros amigos** para jugar online, pero la distribución en equipos 4 Vs. 4 será aleatoria (pueden ser aliados o rivales). En agosto, una actualización nos permitirá personalizar los detalles de las partidas.

EDICIÓN ESPECIAL

Si aún no tienes Wii U pero no quieres perderte el mayor acontecimiento jugable de este año, Nintendo te lo pone muy fácil con el **Wii U Premium Pack + Splatoon**, que estará a la venta el mismo día que las ediciones normal y especial del juego. Incluirá una **Wii U negra de 32 GB** y el juego en edición física con su caja y todo. ¡Corre a reservarlo!





La aventura más lanuda

El dinosaurio más bonachón de la historia estrena su vestuario más resultón para volver al estrellato.

GOOD FEEL
Wii U
PLATAFORMAS

Relegado normalmente a cabalgadura de Baby Mario y a ser concursante en certámenes nintenderos (karting, tenis, golf, fiestas de minijuegos, etcétera), **Yoshi es uno de los personajes menos explotados de la Gran N**. Por suerte, el celebérrimo dinosaurio volverá a ser protagonista el próximo **26 de junio** y de la mano de **Good Feel**, que ya demostró su buen quehacer con Kirby's Epic Yarn para Wii. Para esta resurrección, el estudio japonés ha querido seguir un planteamiento similar: si su bola rosa fue de hilo, su dinosaurio será de lana. Nosotros hemos jugado ya los dos primeros mundos del juego, en una versión casi final, y nos ha atrapado en su telar. A la espera de lo que se anuncie en el E3 para finales de año, este título es el gran favorito para ser el mejor plataformas de Wii U en 2015.

Dinosaurio remendón

Nada más empezar, veremos cómo Kamek llega a la Isla Remiendos, situada en el océano Hechoamano, y convierte a todos los Yoshi en

La estética textil será la seña de identidad del plataformas más cuco de Wii U.

Los objetos

¿Qué sería de un plataformas sin su buena dosis de ítems? A lo largo de los niveles, Yoshi se topará con multitud de cosas que podrá utilizar en su beneficio. Muchas de ellas estarán extraídas de la Madre Naturaleza: flores, frutas, nubes...



MARGARITAS

Habrá cinco de estas flores en cada fase. Si se cogen todas, pasará algo muy bueno... y hasta ahí podemos leer.

SANDÍA

Yoshi es tan glotón que puede tragarse una de estas esferas de una sentada para, a continuación, escupir sus pepitas como si fuera una ametralladora de proyectiles.

FRUTAS

No sabemos aún sus efectos, pero está claro que las manzanas, los kiwis o las naranjas son muy saludables...






NUBES

Muchas plataformas tendrán forma de nube. Algunas serán invisibles, pero podremos hacerlas aparecer si las golpeamos con un ovillo de lana.

OVILLO DE LANA

En lugar de huevos, en este juego, Yoshi pondrá esferas de lana, que serán esenciales para derrotar a los enemigos, hacer aparecer plataformas...



MADEJA DE LANA

Será otro tipo de coleccionable. Si cogemos los cinco de un nivel, se desbloqueará un nuevo Yoshi seleccionable, con patrones de color de lo más pintorescos.

LENTEJUELAS

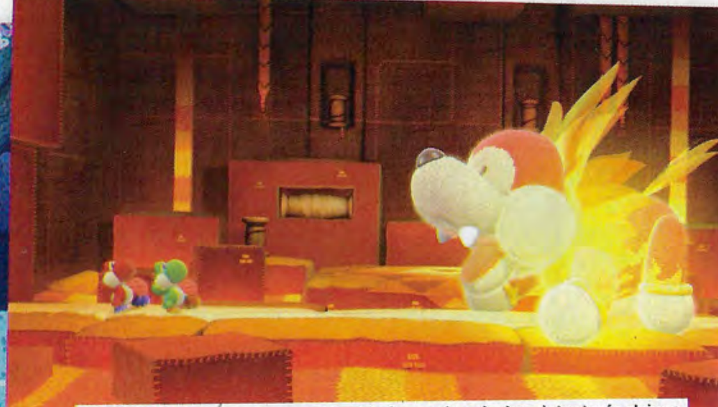
La puntuación de cada nivel estará determinada por la cantidad de "joyas" que hayamos ido recogiendo por el camino.







Habrá multijugador para dos personas, aunque sin soporte online. Los dos Yoshi podrán cooperar empujando cosas, tragándose el uno al otro para darse impulso...



Habrá jefes que, pese a su adorable forma de peluches, intentarán dejar a Yoshi hecho unos zorros. A éste, habrá que enredarle el hocico a "ovillazo" limpio.

EL DATO

Es el tercer juego de Yoshi en solitario, tras Yoshi's Story y Yoshi's Universal Gravitation, de N64 y GBA.

Yoshi se embarcará en una entrañable aventura en la que todo estará hecho de materiales textiles, con la lana como protagonista indiscutible.

KAMEK CONVERTIRÁ EN MADEJAS DE LANA A TODOS LOS YOSHI DE LA ISLA REMIENDOS, ASÍ QUE NOS TOCARÁ DEVOLVERLOS A SU ESTADO ORIGINAL

madejas de lana. Como un Yoshi superviviente, nos tocará darle caza y, a la vez, devolver su forma original a los saurios, uno por cada fase. Por lo que dejaba intuir la versión que hemos probado, parece que **podría haber cinco mundos y cerca de 55 niveles,** con bastante rejugabilidad, gracias a los objetos coleccionables.En los últimos tiempos, los plataformas de Nintendo han bajado bastante su nivel de dificultad, y parece que Yoshi's Woolly World va a seguir por esa misma senda. Aun así, no será un paseo (salvo que se active el modo Relajado, pensado para los más pequeños) y las mecánicas resultarán realmente variadas: saltos, pataleos en el aire, transformaciones en martillo para romper cosas, lengüetazos succionadores, lanzamiento de ovillos... Sin duda, **uno de los puntos fuertes de Yoshi's Woolly World será su modo cooperativo**. Eso sí, sólo será local. Por si os interesa saberlo para poder aprovecharlo,



Amiibo amoroso

Habrá tres figuras amiibo inspiradas en Yoshi's Woolly World: una de color verde (ésta se venderá también en un pack especial con el juego), una rosa y otra azul. Serán muy diferentes al resto de amiibo, tanto por su mayor tamaño como por su textura de lana, que las convertirá en piezas codiciadas. Aún no se ha revelado qué características desbloquearán dentro del juego.

Habilidades de dinosaurio



Yoshi dispondrá de numerosos recursos. Habrá algunas fases de bonus en las que lo veremos convertido en una moto, un topo o un gigante, lo que dará una gran variedad jugable, pero, durante los niveles "corrientes", también hará gala de diversas habilidades que casarán de maravilla con la idiosincrasia del título.



Los ovillos de lana, que se obtendrán tragando enemigos o golpeando ciertos canastos, servirán para hacer aparecer plataformas, activar mecanismos...

Deshilachar tejidos será muy útil para encontrar caminos ocultos por los escenarios e incluso para derrotar a algunos jefes finales. ¡Tira del hilo, Yoshi!

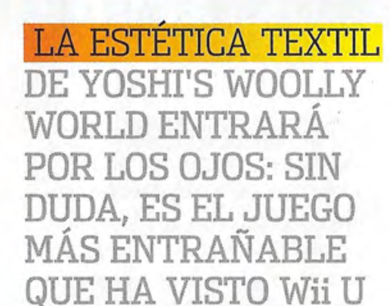
A diferencia del resto de mortales, a Yoshi no le importa comerse la sandía con pepitas, porque es capaz de quedárselas en la boca y usarlas como munición.

Estos polluelos blanquiverdes servirán para trazar caminos por el cielo y poder llegar a sitios a priori inaccesibles. Darán mucho juego en cooperativo.

serán compatibles tanto el Gamepad como el mando Pro de Wii U y los mandos de Wii.

El encanto de la lana

Todo lo dicho hasta ahora está muy bien, pero, si hay algo que caracterice al juego por encima de todo, es su estética textil, que entra por los ojos. Decir que será **el juego más entrañable** que se haya visto en Wii U sería quedarse muy corto. El protagonista será como un simpático peluche, y los escenarios estarán hechos con todo tipo de materiales. Destacará la lana, pero habrá algodón, esponjas, hilo, fieltro, botones, lentejuelas... Lo mejor







Todas las fases serán en 2D, pero estarán llenas de sorpresas estéticas. Por ejemplo, en ésta, al entrar por las puertas, pasaremos al "reverso" del escenario.

Los más inexpertos dispondrán de un modo Relajado en el que el nivel de dificultad se reducirá al mínimo. En él, Yoshi tendrá unas alas para volar.

EL DATO
Habrá 73 tipos de enemigos y 64 temas musicales, que se podrán escuchar desde el menú.

es que, bajo esa apariencia, subyacerá un diseño de niveles muy inspirado. Además, habrá bosques, playas, cuevas, zonas de lava... La banda sonora será otra pata importante de la experiencia. Las más de 60 melodías que habrá serán tremendamente pegadizas (algunas, las podéis escuchar ya en la versión de Super Smash Bros para Wii U, como el tema principal).

Genialidad para Wii U

El verano no suele ser época prolífica en lanzamientos, pero este la cosa cambiará con este título, que nos hará disfrutar de las vacaciones. Se habla del regreso de los dinos de Jurassic World, pero **el animal prehistórico** que de verdad nos va a entusiasmar es **Yoshi**.



In 1
In 2
In 1
LV.52
LV.50
LV.49
12687/12687
In 1
In 1
In 1
LV.3
LV.3
LV.12





P&D SUPER MARIO BROS



KIRBY Y EL PINCEL ARCOÍRIS

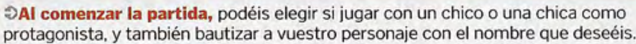


CODE NAME STEAM



MARIO KART 8 DLC 2





Al comenzar la partida, podéis elegir si jugar con un chico o una chica como protagonista, y también bautizar a vuestro personaje con el nombre que deseéis.



En todos los combates veréis estas esferas en la pantalla táctil, y para atacar tendréis que hacer combos juntando un mínimo de tres iguales.

Puzzle & Dragons Z

Combates entre monstruos de lo más intenso, con el puro ingenio como arma.

NINTENDO 3DS



Género	**Puzle / Rol**
Compañía	**GungHo**
Jugadores	**1**
Precio	**29,95 €**
www.nintendo.es	



Argumento

Dragomacia es un continente en el que las personas coexisten con los dragones y otros monstruos. Pero la malvada organización Paradox inicia un plan destructivo que pone todo en peligro.

Comencemos con el primero de los dos juegos que incluye el recopilatorio de Puzzle & Dragons para 3DS. Tras arrasar en Japón con el título original para smartphones, sus creadores GungHo Online Entertainment dieron un paso más allá con esta primera entrega para consola. Mientras que en móviles se veían limitados por el formato free-to-play con microtransacciones, en 3DS se liberaron de todo eso y pudieron desplegar más apropiadamente el potencial del concepto Puzzle & Dragons, y crear así **un juego más completo, sólido y placentero**. Los japoneses disfrutan de esta entrega desde hace año y medio, y ahora por fin podemos conocer este exitoso juego acompañado de la nueva edición Mario.

Rompecabezas roleros

Las mecánicas de Puzzle & Dragons destacan por ser una combinación entre puzles y rol. A medida que avanzamos a través de las mazmorras, nos encontramos enemigos de todo tipo, y para atacarles hay que hacer un buen uso de las esferas que aparecen en la pantalla táctil. Si conseguís juntar tres o más esferas del mismo color (en horizontal o vertical), vuestros monstruos de esa afinidad ejecutarán un ataque basado en el elemento en cuestión. Y sí: el coleccionismo de monstruos también tiene una gran presencia en este juego, **al igual que en Pokémon**. De hecho, la influencia de la saga de Game Freak es enorme en Puzzle & Dragons Z. Hay que formar equipos de cinco criaturas (más una de apoyo), que suben niveles a medida que ganan experiencia en combate, ¡e incluso son capaces de evolucionar! Al derrotar a ciertos enemigos conseguiréis huevos que podéis eclosionar para sumar nuevos monstruos aliados, y el juego incluye más de 200 diferentes. ¡Y podéis intercambiarlos con vuestros amigos! Podéis cambiar de estrategia en cada nivel y convocar a unos monstruos u otros según el desafío.

Aún más rol

Además, esta versión Z acentúa mucho más los elementos roleros del original de móviles al incluir un argumento definido y **una gran ciudad (Ciudad Zed)** en la que podéis hablar con muchos personajes y realizar un buen



Elementos

Hay cinco elementos distintos en Puzzle & Dragons. El agua vence al fuego, el fuego a la madera, y la madera al agua. Y luego están la luz y la oscuridad, que son fuertes la una contra la otra. Cada esfera y cada monstruo responde a uno de estos elementos.





El laboratorio

En Ciudad Zed hay un laboratorio muy útil, al que sin duda haréis muchas visitas. Está regentado por el profesor Tomonaga, un amable anciano que siempre estará dispuesto a ayudaros. Gracias a las máquinas del laboratorio, no sólo podréis eclosionar los huevos que reunáis, sino también mejorar y evolucionar a vuestros monstruos.



El profesor Tomonaga os dará valiosos consejos durante la aventura.



La máquina Zeus sirve para eclosionar huevos y obtener así nuevos monstruos.



Con Hera podéis evolucionar monstruos si reunís sus piezas.



Atenea: fortalecer monstruos a cambio de huevos. ¡Difícil decisión!



La aventura de Puzzle & Dragons Z os llevará a distintas regiones y templos, donde conoceréis a peculiares aliados y enemigos. ¿Podréis torcer los planes de Paradox?

número de tareas opcionales. Y tenéis que hacer frente a la amenaza de Paradox, una malvada organización que recuerda al Team Rocket y a otros grupos de maleantes habituales en Pokémon. Estos chicos malos de **Paradox** han desatado el caos en las diversas regiones de Dragomacia y se han hecho con el control de **los cinco dragones celestiales** que gobiernan cada una de ellas (cada dragón representa a uno de los elementos de las esferas de Puzzle & Dragons). Sobre los hombros de vuestro protagonista, un domadragones recién reclutado por los rangers, recae la misión de volver a ponerlo todo en su sitio. ¿Seréis capaces de ello? Para ser sinceros, el argumento es poco más que una excusa para ir de una mazmorra a otra, así que no esperéis una trama tan compleja como en otros juegos de rol. Aquí lo importante es dar caña con las esferas, **los combos y los monstruos**. Y aunque en la primera región las cosas parecen muy fáciles, se empiezan a complicar a partir del segundo mundo y la dificultad no deja de crecer.

Una odisea de esferas

Llegar al final de la aventura supone un buen desafío: tendréis que mejorar todo lo que podáis **los niveles y habilidades de vuestros monstruos**, mover las esferas con ingenio para encadenar todos



Ciudad Zed es el lugar donde empezáis, y al que volvéis tras superar cada mazmorra. En ella encontraréis muchos personajes y sorpresas de todo tipo.



Estos son los tres primeros huevos que recibimos en el juego. A medida que luchéis en mazmorras, conseguiréis muchos más huevos con monstruos dentro.



Cada monstruo tiene una habilidad que puede usar en combate, además de una habilidad especial si es líder.

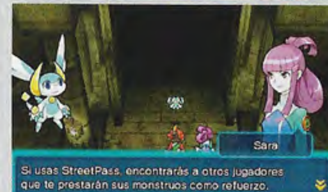


Al principio las mazmorras son muy sencillas, pero más adelante las hay con muchas rutas y elementos.

Refuerzos

Cada vez que entréis en un nivel, podréis seleccionar un refuerzo que actuará como vuestro sexto monstruo, y además su habilidad especial afectará a todo el equipo (igual que la del líder). Podéis elegir entre refuerzos que os sugiere el propio juego.





Y además, con StreetPass podréis conseguir más monstruos de refuerzo.



Paradox está empeñada en provocar una gran destrucción en Dragomacia, y hay que detenerles.



Por culpa de Paradox, partes del mundo se han levantado literalmente de sus cimientos. ¡A arreglarlo!

AUNQUE EN LA PRIMERA REGIÓN LAS COSAS PARECEN FÁCILES, LA DIFICULTAD CRECE Y EL JUEGO SUPONE UN DESAFÍO

los combos que podáis, y hacer uso de las habilidades especiales de vuestras criaturas. Es un juego ideal para echar partidas cortas (cada nivel dura unos pocos minutos), pero en sesiones largas puede hacerse un poco repetitivo. Además, gráfica y argumentalmente es muy sencillo, aunque se agradece que haya **diálogos divertidos** que amenizan las pausas entre tantos combates y puzles. En cualquier caso, las mecánicas del juego enganchan bastante, y pasaréis muy buenos ratos con él. Para que tengáis una idea clara de lo que es este juego, podéis imaginarlo como una combinación entre **Pokémon** y **Candy Crush Saga** (aunque el Puzzle & Dragons original salió antes que este último). ¿Os parece una mezcla muy loca? **Pues funciona**. Y todo esto ha sido sólo para hablaros de uno de los dos juegos que vienen incluidos en el cartucho, ¡no olvidéis que si lo adquirís también os llevaréis la Super Mario Bros. Edition! Si queréis saber más sobre ella, la tenéis también analizada en las siguientes páginas.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Muy sencillos. Lo mejor es la variedad de los monstruos.

Diversión ★★★
Desafiante y divertido, pero puede hacerse repetitivo.

Sonido ★★
Melodías sencillas y correctas, y sin ningún tipo de voces.

Duración ★★★★
Una cantidad enorme de niveles, y muchas sorpresas.

Buen sistema de puzles y monstruos. Muchos niveles. Supone un desafío.

La mecánica no varía en toda la aventura. Simple en lo técnico. Argumento poco profundo.

Nuestra opinión

Adictivo, bien planteado y con muchas virtudes

Combinar los elementos de Pokémon con puzles de colores funciona muy bien. Y recordad: viene junto a otro juego (¡dad la vuelta a la página!), y encima a un precio genial (unos 30 euros).

Te gustará...

Más que... Mario vs DK: Tipping Stars

Menos que... Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

Total



EL DATO
En Japón salieron por separado. Aquí tenemos los dos Puzzle & Dragons en pack a precio genial.









NINTENDO 3DS



Género **Puzle / Rol**
Compañía **GungHo**
Jugadores **1**
Precio **29,95 €**
www.nintendo.es



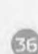
Argumento
Aprovechando la confusión generada por la aparición de unas misteriosas esferas de colores, Bowser ha vuelto a raptar a Peach. Pero Mario también usará el poder de dichas esferas para traerla de vuelta.

Puzzle & Dragons
Super Mario Bros. Edition

El segundo del pack es un acertado crossover con Mario.

Junto a Puzzle & Dragons Z, que hemos analizado en las páginas anteriores, viene también la Super Mario Bros. Edition. **¡Dos juegos completos en uno!** Las mecánicas jugables de esta versión son muy similares a las de Z: hay que avanzar a lo largo de numerosos niveles y luchar contra los enemigos en unos combates que mezclan puzles y rol. Pero en este juego, la ambientación y todos sus elementos son puramente Mario.

Esferas y bigotes
Mientras que en Z los combates están protagonizados por dragones y criaturas mitológicas, en esta edición Mario nos enfrentamos a goombas, koopa troopas y todo tipo de enemigos clásicos de los juegos del fontanero. Y no sólo podéis reclutar a todas estas especies para vuestro propio equipo, sino que en los combates también es posible pelear con distintas variantes de Mario y Luigi, entre otros personajes. Por otra parte, **las esferas** que forman los puzles también adquieren el aspecto de diversos **elementos y power-ups del universo Mario**: por ejemplo, aquí las esferas de fuego están representadas por una flor de fuego, y las de oscuridad... ¡por un champiñón venenoso! Además, el juego también incluye un completo mapamundi a imagen y semejanza de los New Super Mario Bros., formado por **8 extensos mundos** con las ambientaciones habituales de los juegos del bigotudo. Cada nivel tiene su propia estética, y pasaréis por lugares típicos de Mario como castillos, praderas y barcos voladores, cada uno con sus clásicas melodías







El mapamundi es muy similar al de los New Super Mario Bros., y cada mundo tiene una estética propia. Cada punto es un nivel, como en otros juegos de Mario.



La casa de Toad es el equivalente al laboratorio de la edición Z. Aquí encontraréis diferentes métodos para configurar y mejorar vuestro equipo.

LAS ESFERAS de esta versión tienen el mismo efecto que en Z, pero toman el aspecto de power-ups del universo Mario.

LOS ENEMIGOS son malos habituales de los juegos de Mario, y podéis reclutar a muchas de estas criaturas para vuestro propio equipo.

TRAS GANAR una pelea os llevaréis experiencia para vuestros personajes, y puede que también monedas y objetos especiales.

DURANTE CADA NIVEL veréis en la pantalla inferior vuestro progreso, como si estuvieseis avanzando por un nivel de plataformas.

ESTE VERSIÓN ES MÁS DIRECTA, ACCESIBLE Y ÁGIL QUE PUZZLE & DRAGONS Z

que sin duda os serán familiares. La verdad es que esta versión es **mucho más directa y accesible** que Puzzle & Dragons Z: nos movemos de manera más ágil por los diferentes mundos, sin interrupciones argumentales y con toda la magia del universo Mario. Tenemos que confesar que nos ha gustado un poco más este juego que su compañero de pack, aunque ambos tienen sus propias virtudes.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Son algo más coloridos y detallados que los de la edición Z.

Diversión ★★★
Los puzles y el rol también funcionan de maravilla con Mario.

Sonido ★★★
Juntar esferas escuchando las melodías de Mario es un plus.

Duración ★★★★
Sus 8 mundos principales incluyen numerosos niveles.

Más ágil y directo que la versión Z. La ambientación Mario le añade carisma.

También puede hacerse un poco repetitivo en sesiones de juego largas.

Nuestra opinión

Los puzles roleros encajan bien con Mario

Toda la diversión del concepto Puzzle & Dragons, elevada gracias al encanto de Mario, sus compañeros y sus enemigos clásicos. Nuestro favorito entre los dos juegos del recopilatorio.

Te gustará...

Más que... Puzzle & Dragons Z

Menos que... Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

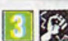
Total

87

EL DATO
La Historia consta de 28 fases y hay 48 desafíos adicionales, en los que hay que luchar contra el reloj.

Wii U





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
La malvada Claycia ha robado el color de Dream Land y Kirby debe devolverle su esplendor con ayuda de Eline, un ser con forma de pincel que guía los movimientos del protagonista con ayuda de sus finos brochazos.

Kirby y el Pincel Arcoíris

El glotón más rosado se pone a dieta de plastilina.

Ha tardado, pero la secuela espiritual de El Pincel del Poder por fin ha aterrizado por estas tierras. Se nota mucho que la idea es una continuación de aquel juego de DS, pues **se apoya al 100% en la pantalla táctil del Gamepad de Wii U**. De hecho, el joystick y los botones no tienen uso alguno, ni siquiera para navegar por los menús. Esto es bueno y malo. Por un lado, es uno de los juegos que mejor partido le han sacado al mando; por otro, resulta incómodo estar siempre con el lápiz en una mano y sin poder mirar al televisor.

Rodando a "pincelazos"

El Pincel Arcoíris es un plataformas en 2D, pero no hay ni saltos al uso ni la típica capacidad de Kirby de obtener poderes zampándose a los enemigos. En lugar de eso, contamos con **un pincel que funciona como una especie de "impulsor"** del protagonista. Por lo general, éste es como una especie de "peso muerto", pero, a base de **tirar trazos en la pantalla táctil**, lo desplazamos de múltiples formas. Las líneas desaparecen a los pocos segundos y hay una reserva de tinta, con lo que pintar a lo loco no es buena idea. Por ejemplo, podemos hacer "loopings", salvar caídas al vacío... A medida que progresamos en la aventura, van saliendo derivaciones jugables muy interesantes: transformacio-



A contrarreloj

El modo Desafíos consta de fases compartimentadas en cuatro zonas, en las que hay que llegar hasta un cofre en menos de quince segundos, ya sea conduciendo a Kirby hasta él con ayuda del pincel o resolviendo pequeños puzles.





El multijugador permite que tres personas se unan a la partida en cualquier momento, sólo en local. Los compañeros manejan a un Waddle Dee y ayudan a Kirby.



Hay cinco jefes distintos, que encontramos al final de cada mundo. Tres de ellos aparecen dos veces, con ligeras variaciones en la mecánica para derrotarlos.



Plataformas sin saltos

No controlamos a Kirby directamente, sino que hay que trazar cuerdas con la táctil para que se mueva sobre ellas. Joystick y botones no sirven para nada.

Conversión vehicular

En este juego, Kirby no puede tragarse a los enemigos para quitarles sus habilidades. A cambio, hay algunas fases en las que se convierte en tanque, submarino y cohete. Los dos primeros tienen una gran potencia de fuego, mientras que el tercero permite volar. Se agradece la frescura que aportan, pero se les saca poco partido.



El tanque y el submarino son lentos y tienen patrones de control muy distintos.

LOS AMIIBO ENTRAN EN JUEGO: USA LOS DE KIRBY, REY DEDEDE Y META KNIGHT PARA CONSEGUIR VENTAJAS

nes en **vehículos**, balancines, teletransportes, interruptores, bolas de "pinball"... En general, el control responde bien, aunque no siempre nos sentimos en pleno control de Kirby.

Un mundo de plastilina

El apartado técnico resulta muy colorido, como es habitual en la saga, pero, esta vez, se le ha dado **un barniz de plastilina**, observable especialmente en el diseño del protagonista. Hay siete mundos: un bosque, una playa, el océano, un volcán... No hay ningún fallo técnico, pero tampoco asombra en ningún apartado. Lo que sí que cumple es la banda sonora, con ritmos muy variados, desde melodías casi circenses a temas más rockeros.

La duración es el mayor problema. Se puede acabar en unas 5-6 horas, pero es rejugable, hay un modo Desafíos muy adictivo y puedes recurrir al multijugador: tres amigos manejan a Waddle Dees con mandos de Wii y un control plataformero clásico, mientras otro juega con Kirby en el Gamepad.... y echa una mano a sus colegas.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Son resultones, aunque se saca poco partido al look de plastilina.

Diversión ★★★
El control resulta satisfactorio y el multijugador garantiza risas.

Sonido ★★★
Tiene muchos registros, desde tonos circenses a rockeros.

Duración ★★
La historia dura 6 horas, aunque es rejugable y hay desafíos.

Aprovecha la pantalla táctil al máximo. Niveles variados. El modo multijugador.

Es muy corto. Los jefes se repiten. Algún fallito de control. Hay pocas transformaciones.

Nuestra opinión

Un plataformas versátil como la plastilina

No está entre lo más granado del género de las plataformas, pero sí es de los títulos que aprovechan el Gamepad. Inicialmente parece simple, pero gana mucho con el paso de los niveles.

Te gustará...

Más que... Sonic Boom: Rise of Lyric

Menos que... Donkey Kong C. Tropical Freeze

Total

80









NINTENDO 3DS



12

Género **Estrat./Acción**
Compañía **Intel. Sys.**
Jugadores **1-4 online**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Estamos a finales del siglo XIX, y unos misteriosos alienígenas han invadido la Tierra. Para hacerles frente está S.T.E.A.M., una unidad especial a las órdenes de Abraham Lincoln.

Code Name S.T.E.A.M.

Alienígenas, estrategia y mucho vapor.

EL DATO
El diseño de los alienígenas está inspirado por la obra de H.P. Lovecraft, legendario autor de terror.

Intelligent Systems, creadores de **Fire Emblem** y **Advance Wars**, nos traen su nueva y ambiciosa apuesta por la estrategia en 3DS. Esta vez la acción también está presente, y controlamos un elenco de extravagantes soldados de élite que luchan contra una invasión alienígena a finales del siglo XIX de un mundo alternativo, en el que la **tecnología basada en el vapor** ha permitido la creación de todo tipo de armas y vehículos. Así dicho suena a ida de olla... pero olla de vapor, claro. Y la cosa no acaba ahí, porque Abraham Lincoln (16º presidente de los Estados Unidos) es el jefe de la unidad: S.T.E.A.M.

Combates tácticos

Todos estos ingredientes (y muchos otros extraídos de distintas obras literarias como **Peter Pan** y **El Mago de Oz**) forman una ambientación muy especial y llena de personalidad, que acompaña muy bien a su también estupenda jugabilidad. En cada sección del juego **movemos por turnos** a nuestros personajes, con distintas misiones que incluyen escoltar aliados, derrotar un enemigo concreto o simplemente alcanzar la meta de fin de nivel. Cada personaje gasta puntos de vapor al moverse y al utilizar sus armas, y al agotarse su vapor no es posible moverlo hasta el siguiente turno. Alternamos entre ellos a nuestro gusto, y los controlamos al estilo de un shooter en tercera persona, aunque debéis tener claro







➲**Las escenas** que narran el argumento destacan por su estética, que muestra claras influencias de los cómics norteamericanos y de las obras steampunk.



➲**Las figuras amiibo** de los cuatro personajes de Fire Emblem nos permiten desbloquear a Daraen, Lucina, Marth y Ike, y jugar con ellos las misiones.





➲**S.T.E.A.M.** son las siglas de Sección de Tropas de Élite contra Amenazas Mundiales.

SU AMBIENTACIÓN ES MUY ESPECIAL, Y ACOMPAÑA BIEN A SU ESTUPENDA JUGABILIDAD

que aquí la estrategia predomina sobre la acción. A nosotros nos ha gustado mucho, y además es posible incluso jugar con **cuatro personajes de Fire Emblem** si tenéis sus respectivas figuras amiibo (aunque para leerlas hace falta una New 3DS, o el adaptador que saldrá en otoño). Para redondear aún más el título, hay un modo versus para 2 jugadores tanto local como online, con distintos modos de juego.

➲Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Niveles bien diseñados y una estética de lo más especial.

➲Diversión ★★★★
Se nota que es la creación de unos maestros de la estrategia.

➲Sonido ★★★★
Gran banda sonora, y voces (en inglés) de importantes actores.

➲Duración ★★★
La aventura os llevará 20 horas, es rejugable y hay multijugador.

La ambientación y los personajes. La jugabilidad. Buenos gráficos y sonido.

Sin Circle Pad Pro o New 3DS la jugabilidad pierde. No hay mapas de nivel.

Nuestra opinión

Digno nuevo miembro de la familia Nintendo

Por su estética steampunk, por su carismático elenco de personajes extraídos de obras literarias y, sobre todo, por su sólida jugabilidad, lo recomendamos a los amantes de la estrategia.

Te gustará...

Más que... Ghost Recon: Shadow Wars

Menos que... Fire Emblem Awakening

Total





89

EL DATO
Estos 8 circuitos, sumados a los 8 del primer DLC, elevan los 32 originales a un total de 48. El mayor MK de la historia.

Nintendo eShop





Género	**Carreras**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1**
Precio	**8 €**
www.nintendo.es	



Contenido
Ocho nuevos circuitos (cuatro revisiones de clásicos más cuatro inéditos), tres nuevos pilotos (que en realidad con cuatro con Aldeana) y tres nuevos vehículos, que incluyen la estupenda moto 'Vespa' de Canela.

Mario Kart 8 DLC 2

Lo de este pack es 'Canela' fina.

Nintendo ha logrado un hito: mejorar aún más un arcade inmejorable y rematar el DLC más rentable de Wii U, aunque esta vez no cueste ocho rupias, sino bayas (doce si compras ambos packs). El **universo de Animal Crossing** se muda a MK8 con otra tanda de nuevos circuitos, cuatro vehículos y tres pilotos "de provincias": Aldeano, Canela y Bowsitos.

Se nos funden los circuitos

Arrancamos con la Copa Crossing, y las primeras sorpresas son dos circuitos clásicos: el famoso Parque Bebé, el trazado más simple y soso de la saga, ahora transformado en una loquísima montaña rusa en bucle, y la Tierra de Queso de GBA, tan irreconocible que se podría considerar un circuito nuevo. Sin embargo, quedan lejos de la espectacularidad del inédito Bosque Mágico, una frondosa travesía llena de arroyos, puentes y saltos con una parrilla de salida totalmente vertical, aunque la estrella de esta copa es el precioso circuito de Animal Crossing y sus **cuatro ambientes diferentes** según la estación del año, que varía de forma aleatoria. Lo que no cambia es su trazado, plagado de detallazos visuales y sonoros (esa Canela



200cc: caos gratuito
Se descarga gratis con la última actualización, y hay dos formas de tomárselo: como un modo injugable que se carga la esencia de MK... o como un giro total de concepto que cambia nuestra forma de jugar. Recomendamos la segunda opción... y frenar mucho.





Bosque Mágico integra la mejor esencia de la Senda del Arce de Wii en un mundo de árboles, nenúfares (con propulsores), riachuelos y casitas dignas de 'El Hobbit'.



Big Blue de F-Zero es nuestro favorito: un circuito contínuo y largo repleto de curvas, túneles y turbos. Y en 200cc, es lo más parecido que veréis a F-Zero...



¡No me compares!

La diferencia entre los circuitos clásicos y sus versiones modernizadas es tan abismal que, en casos como la Tierra de Queso de Game Boy Advance, cuesta reconocerlos. Ahora, podemos aprovechar los agujeros del queso para impulsarnos y tomar muchos más atajos, rampas y derrapes... ¡pero ojo con Chomp-Cadenas!





Tierra de Queso de MK Super Circuit es mucho más frenética y enrevesada.

ANIMAL CROSSING APORTA EL CIRCUITO MÁS VARIADO Y CAMBIANTE DE TODOS.

hablando "animalés") y conocidos como Rese T. Ado, Tom Nook o el "en-cantador" Totakeke con su guitarra; una **DeLiCia** para fans de la saga.

Para frenar, pulse B

La Copa Campana, por otro lado, comienza con otros dos circuitos retro que alternan el futurismo de la lluviosa **Ciudad Koopa** (de las menos memorables de MK7) y la magnífica **Ruta del Lazo**, una enorme habitación a lo Toy Story repleta de guiños nintenderos que nos ha entusiasmado. En cuanto a los nuevos circuitos, tenemos la más anodina Estación Tilín-Tolón, cuyos trenes de metro os harán bastante la puñeta y, por último, lo mejor del DLC: el majestuoso **Big Blue de F-Zero** con un frenético circuito dividido en tres tramos que habría sorprendido aún más si Mute City no hubiese formado parte del set anterior. No es Hyrule, pero sí un DLC redondo que no podéis dejar pasar... ni siquiera en 200cc.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Circuitos más detallados y coloridos, a la altura del mejor MK8.

Diversión ★★★
No hay nada más divertido, pese a algún circuito algo soso.

Sonido ★★★
Los temas orquestados vuelven a alcanzar una calidad óptima.

Duración ★★★
Las copas dan vida al online... y el modo 200cc, mucha guerra.

(+) Los circuitos de F-Zero, Animal Crossing y Ruta del Lazo. El nivel de detalle. ¡Canela!

(−) Algún circuito más sosete. El listón que dejaron Link e Hyrule. 200cc puede 'frenarte'.

Nuestra opinión

DLC significa Diversión, Locura y Color

Mario Kart 8 x Animal Crossing es la guinda del pastel: un set rebosante de amor nintendero, espectáculo visual y velocidad digna de F-Zero. La mejor relación calidad-precio de la eShop.

Te gustará...

Más que... Sonic & All-Stars R. Transformed

Igual que... DLC 1 de Mario Kart 8

Total

90



Un mago, un caballero y una ladrona, tres personajes para superar una aventura con plataformas, acción y sencillos puzles basados en la física.



Esta "Edición Encantada" añade multijugador online al ya conocido modo local. Y los gráficos se han recreado con el motor de Trine 2. ¡Son preciosísimos!







Nintendo eShop



Descargas WiiU



Género **Aventura**
Compañía **Frozenbyte**
Jugadores **1-3**
Precio **12,99 €**
www.frozenbyte.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

El Trine original, recreado con nuevos gráficos y modo online. Vale, suena a tópico, pero tiene mucha magia.

Total
80

Trine Enchated Edition

Érase una vez, tres héroes y una leyenda...

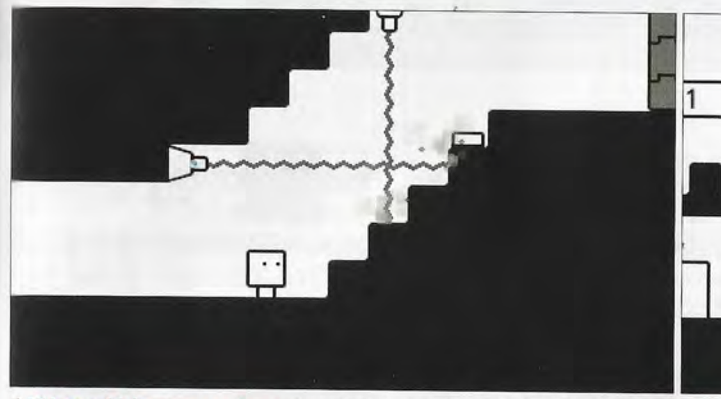
Resulta raro que, tras haber jugado **Trine 2** hace dos años y medio (fue uno de los juegos de lanzamiento de la eShop de Wii U), nos llegue ahora **su primera parte**. Pero ningún retraso cambiará la calidad de esta aventura, que encima llega actualizada, porque esta Enchanted Edition es una versión mejorada del título con el que empezó esta leyenda.

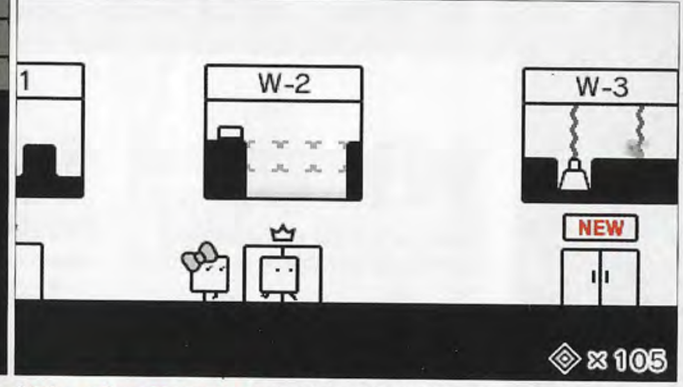
Mejor con amigos

La mecánica del juego te sonará mucho si has probado su segunda parte, ya que es idéntica: en esta aventura 2D, la clave está en alternar las habilidades de tres personajes (Amadeus el mago, Pontius el caballero y Zoya la ladrona) para avanzar. Si jugamos en solitario, basta con pulsar un botón para cambiar de personaje, aunque el juego da lo mejor de sí mismo disfrutándolo en **modo multijugador** con tres amigos, ya sea en modo online o, y esto es lo que más mola, en modo local. Juntos, nos estrujaremos las neuronas para descubrir **cómo acceder** a la siguiente zona: siempre hay varias maneras, ya sea usar el gancho retractil de la ladrona, la capacidad de invocar plataformas del mago o el escudo del caballero. Avanzar suele ser fácil, con puzles más bien sencillos basados en la física de los objetos. Y la mezcla de esta mecánica con **dosis de acción** da lugar a un desarrollo muy entretenido. Además, los gráficos se han recreado con el motor de Trine 2, consiguiendo un acabado de cuento realmente precioso.



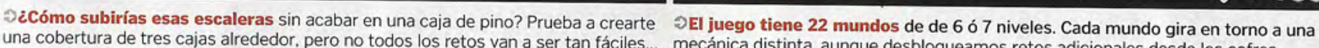
Cada personaje posee sus propias armas, como el martillo del caballero.

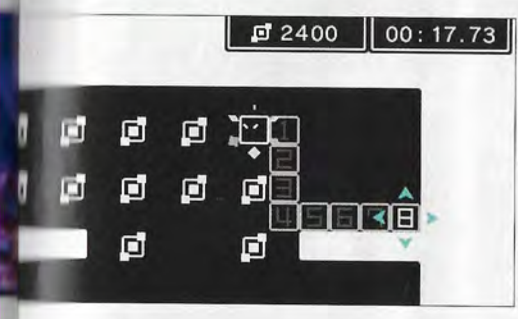


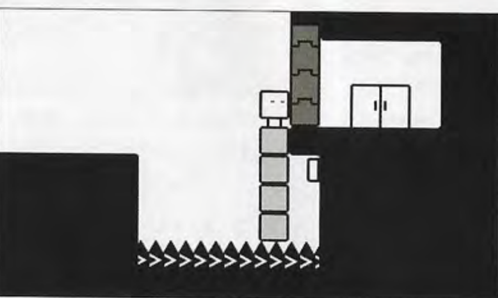


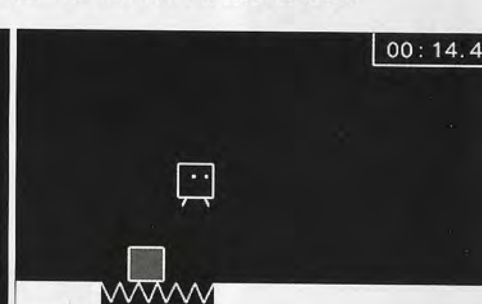
¿Cómo subirías esas escaleras sin acabar en una caja de pino? Prueba a crearte una cobertura de tres cajas alrededor, pero no todos los retos van a ser tan fáciles...

El juego tiene 22 mundos de de 6 ó 7 niveles. Cada mundo gira en torno a una mecánica distinta, aunque desbloqueamos retos adicionales desde los cofres.









Nintendo eShop



3

Género **Puzle**
Estudio **HAL Laboratory**
Jugadores **1**
Precio **4,99 €**
www.nintendo.es

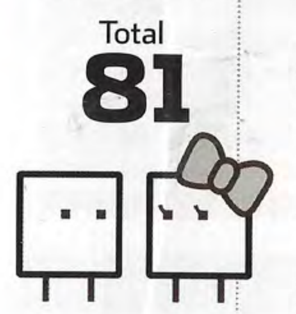
Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★★★
Sonido	★
Duración	★★★

Valoración

Un adictivo puzle puramente retro que engancha por su sencillez y variedad de ideas, perfecto para partidas cortas.

Total
81



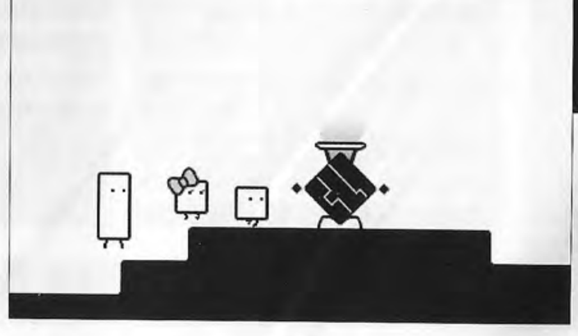
BOXBOY!

Los grandes puzles vienen en cajas pequeñas.

No se nos ha agotado la tinta de color, es que BOXBOY! es así: un **puzle plataformero** en blanco y negro creado por HAL Laboratory (Kirby, Smash Bros.), cuyo último experimento nos retrotrae a los tiempos de Game Boy, gracias a un diseño minimalista que prescinde de cualquier envoltorio gráfico para recordarnos que lo importante de un buen juego no es la caja sino el contenido: las ideas.

Diversión al 'cuadrado'

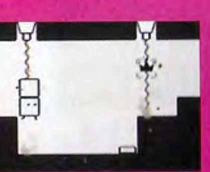
La mecánica de BOXBOY! es tan sencilla como su estética: controlamos a un cuadradito andante llamado **Qbyy** (¡no cuenta como Kirby pixelado!) cuyas únicas habilidades son saltar y crear construcciones de bloques con los que accionar interruptores, crear plataformas o engancharnos a superficies, pero el número de cajas está limitado en cada nivel, lo que nos obliga a pensar bien cómo dosificarlas para avanzar hacia la meta y obtener todas las coronas de bonificación. Sus fases son **cortitas pero muy variadas**: pasamos de esquivar rayos láser a utilizar cintas mecánicas, grúas, nubes de teletransporte o cambios de gravedad, y aunque apenas se llega a profundizar en cada idea, ofrece momentos de pique mental muy gratificantes, a los que hay que añadir varios retos de tiempo y puntuación desbloqueables a base de medallas. Una descarga de ingenio que "en-caja" de lujo en la eShop de 3DS.



Cada fase se guarda de forma automática para que, si te atascas ante un obstáculo, puedas reiniciarla con 'L' + 'R', pero también puedes pedir pistas con monedas de 3DS.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. BOXBOY!
2. Kirby y el Pincel Arcoíris
3. Mario Kart 8 DLC 2
4. Shantae & The Pirates Curse
5. Punch-Out!! (CV Wii U)





RUBÉN GUZMÁN

1. Super Smash Bros. For Wii U
2. Affordable Space Adventures
3. BOXBOY!
4. Bayonetta 2
5. Pokémon ROZA





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
2. Code Name S.T.E.A.M.
3. Zelda: Majora's Mask
4. Shin Megami Tensei IV
5. Puzzle & Dragons

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

La llegada de Kirby hace más fácil la espera de Splatoon y Yoshi.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Kirby y el PIncel Arcoíris	273	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		

Nombre	Número	Nota
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
OlliOlli (eShop)	272	80
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Super Smasg Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Unepic (eShop)	258	81
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Zelda The Wind Waker HD	270	92









Nuevas entradas del mes

- Code Name S.T.E.A.M., joya de Intelligent Systems.
- Kirby y el Pincel Arcoíris derrocha encanto en Wii U.
- Puzzle & Dragons, dos juegazos por el precio de uno.
- BOXBOY!, uno de esos descargables geniales de 3DS.
- Nunca es tarde: el primer Trine en la eShop de Wii U.

3DS



Puzzle & Dragons y Code Name S.T.E.A.M., grandes incorporaciones.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
BOXBOY! (eShop)	273	81
Bravely Default	255	90
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth	270	81
Code Name S.T.E.A.M.	273	89
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
 El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
 La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle & Dragons Z	273	85
Puzzle & Dragons Super Mario	273	87
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	255	95
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 PARA MENTES INQUIETAS



Puzzle & Dragons (3DS)



Layton y los Ashalantis (3D



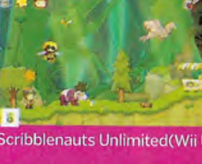
Layton Vs. Phoenix Wright (3D



Tetris Ultimate (3DS)



Captain Toad (Wii U)



Scribblenauts Unlimited(Wii U



Angry Birds SW (Wii U / 3DS



Layton y la Máscara (3DS)



Crush 3D (3DS)



Myst (3DS)

EL DATO
Cada vivosaurio ganará hasta 4 nuevos ataques, y mejoraremos sus habilidades entrenándoles.



- AVENTURA
- RED ENTERT.
- 29 de MAYO

Fossil Fighters Frontier

¡Los dinosaurios vuelven... porque tú los resucitas!



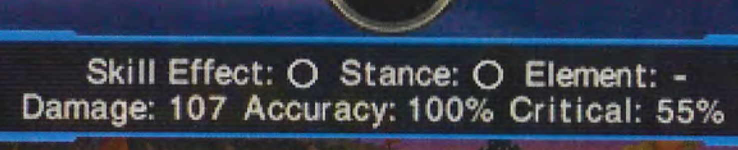
A golpe de stylus
La pantalla táctil será fundamental para **extraer fósiles**, y una útil herramienta para movernos por los menús durante los combates.

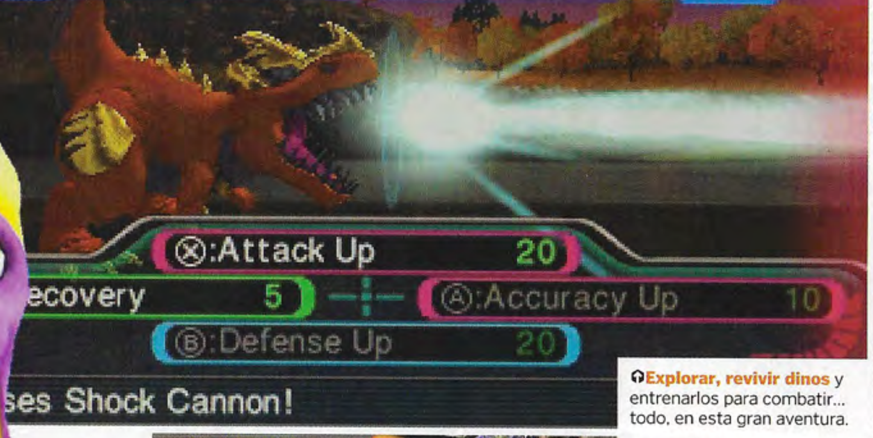
Los dinosaurios han vuelto a la vida... ¡convertidos en vivosaurios! Ahora son las especies más valiosas del planeta, y por eso hay que cuidarlas. ¿Te apetece a ti convertirte en uno de los guardianes de Fossil Park, la mayor reserva del mundo? ¡Te advertimos que es sinónimo de explorar, conducir vehículos alucinantes, recuperar fósiles y disputar emocionantes combates por turnos con tu propio equipo de vivosarios! es decir... sinónimo de aventura inolvidable.

Coches y dinosarios

Menos mal que no estarás solo: hasta cinco guardias más (personajes no jugables), se unirán a ti en el juego, por no mencionar a Niblessaurus, un pequeño dino rojo que te acompañará en tus viajes. Prepárate para recorrer con él todo el mundo en busca de fósiles que luego llevarás al Parque: viajarás por montañas nevadas, desérticos cañones y peligrosas selvas. Y lo harás sobre... ¡cuatro ruedas! En el juego habrá ocho vehículos distintos, con diferente potencia, velocidad y capacidad de carga, y además podremos mejorar muchas de sus piezas: el motor, los neumáticos, la batería y hasta los taladros con los que extraeremos los fósiles. Así, la exploración se realizará conduciendo por entornos 3DS, con el sonar del vehículo detectado fósiles y nosotros esquivando los vivosauros de la zona.







Explorar, revivir dinos y entrenarlos para combatir... todo, en esta gran aventura.

Habrá ocho vehículos, cada uno con sus características, y además podremos mejorarlos.

SU DESARROLLO SERÁ MUY VARIADO, MEZCLANDO CONDUCCIÓN, EXPLORACIÓN, COMBATES... LA DIVERSIÓN ESTÁ MÁS QUE GARANTIZADA

Los vivosaurios serán de 5 tipos: agua, tierra, aire, fuego o neutros. ¡Querrás hacerte con todos!



Para extraer fósiles habrá tiempo limitado. Usaremos el stylus y, cuanto más precisos seamos, más fuerte nacerá el vivosaurio.





Baron von Backraven

Este tipo con pinta de malo es... pues eso, muy malo. Es listo (tiene un doctorado), pero quiere usar a los vivosaurios en su beneficio y para ello dirige la organizacion BR Brigade. ¡Cuidado con sus secuaces, tienen sus propios vivosaurios!

Una vez encontremos un fósil, tendremos que usar el stylus para intentar recuperarlo lo más íntegro posible. Después, en el laboratirio, ya podremos resucitar al nuevo vivosaurio.

Tremendos en combate

Precisamente, coleccionar vivosaurios será otra de las claves del juego. Con ellos participaremos en torneos librando combates por turnos, aunque no será mala idea que antes los entrenemos y los mejoremos. Para que consigan nuevos ataques, habrá que recuperar más fósiles de distintas partes de sus cuerpos. Y, después, crear un equipo equilibrado con dinos de varios tipos (habrá cinco clases). Además, esto no solo nos valdrá para vencer en los combates de la aventura, sino también en las batallas uno contra uno online o hasta 6 contra 6 en modo local. Y si prefieres colaborar a competir, también habrá torneos cooperativos y hasta un modo de exploracíon para tres jugadores, todo en red local.

Primera impresión

- **Variadísimo y completo.**
- **Gráficos muy normalitos.**





El sonar del vehículo detectará los fósiles, ¡corre y evita a los vivosaurios!





EL MULTIJUGADOR LOCAL SERÁ COMPLETÍSIMO, Y HABRÁ PARTIDAS ONLINE 1 VS. 1 Y COMBATES VÍA STREET PASS



Elige tus mejores vivosaurios para disputar los combates por turnos. Son muy espectaculares.





Tú serás un Guardián de Fossil Park, la mayor reseva de vivosaurios del mundo. ¡Aquí se trata de maravilla a estas criaturas!







PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Por la colorida estética de los dinos, quizá pienses que Fossil Fighters va a ser para los jugadores más jóvenes, y no te falta razón. Pero también es verdad que su desarrollo aventurero, variado y con ritmo nos está enganchando, y parece que podrá atraer a todo tipo de jugadores.

➲**Dos animales** sumarán habilidades para explorar niveles 3D platafomeros.

Wii U

➲PLATAFORMAS
➲PLAYTONIC
➲SIN CONFIRMAR

Yooka-Laylee

Banjo y Kazooie se reencarnarán en Wii U.



Aporta tu granito

El proyecto **Kicstarter** del juego sigue abierto. Si se van alcanzando más objetivos los chichos de Playtonic implementarán cosas como **minijuegos arcade** en cada nivel.

Nintendo 64 fue el hogar de un estilo de juego que, con el paso de tiempo, se ha perdido. Estamos hablando de los juegos de plataformas 3D en los que la habilidad en los saltos no era lo único importante: compartía protagonismo con la exploración atenta del entorno para encontrar secretos, en niveles que nos dejaban libertad para movernos y cumplir los objetivos en el orden que quisiéramos. El pionero y máximo represente de este tipo de aventuras fue, claro, Super Mario 64, pero el estudio inglés Rare creó también un juego del mismo estilo inolvidable: Banjo-Kazooie. Y, ¿sabes qué? Algunos de sus responsables se han reunido para crear... ¡Yooka-Layle!

Dos héroes saltan juntos

El estudio de llama Playtonic, y en el proyecto está implicado Steve Mayles, diseñador de personajes de Banjo-Kazooie y de Donkey Kong Country (sí, es el responsable del aspecto moderno del simio). El desarrollo será puro Banjo-Kazooie: manejaremos a dos personajes a la vez, el camaleón Yooka y el murciélago Laylee, combinando sus habilidades: Yooka usará su lengua para aferrarse a los salientes y podrá desplazarse rodando a toda velocidad, mientras que Laylee aportará a la pareja su capacidad de volar (un segundos, que para algo lleva a cuestas un camaleón) y usar su sonar contra los enemigos.

Poco más se sabe, pues su desarrollo acaba de empezar, pero estos días está en boca de todos porque consiguió en 40 minutos su objetivo en Kickstarter de 175.000 libras, y más de un millón en 24 horas. ¡Somos muchos lo que queremos jugarlo!

Primera impresión

- **Recuperará un gran género.**
- **¡Qué falta para que salga!**

➲**Te presentamos al camaleón Yooka y al murciélago Laylee.** Si pronuncias sus nombres en inglés suenan como "ukelele", que es como se conocía antes al proyecto... y el instrumento favorito de Banjo.



➲**Esas monedas** que parecen botones C del mando de N64 estarán por todos los niveles.

EL JUEGO SERÁ PURO BANJO-KAZOOIE Y NO VA A DISIMULARLO: LOS SALTOS Y LA EXPLORACIÓN SERÁN SU BASE

➲**Los entornos revelados,** bosques y cavernas, son bonitos parajes naturales.

TENGO EL CORAZÓN CONTENTO

Aunque queda tiempo para que veamos este juego en nuestras Wii U, que Banjo-Kazooie vaya a tener un sucesor espiritual es una gran noticia. Será el retorno de un estilo de juego que había caído en el olvido, y que los nintenderos añoramos mucho.



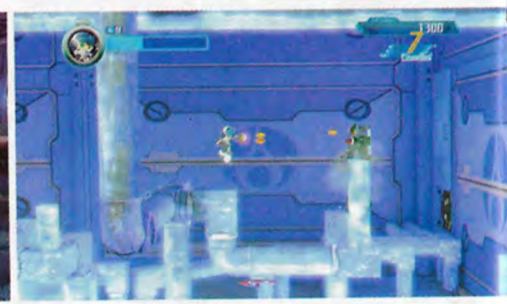
EL DATO El juego también saldrá en 3DS, aunque el desarrollo para la portátil está menos avanzado.

Mighty No. 9 recuperará la mecánica de los arcades de saltos y disparos como Mega Man, y añadirá algún puzzle y muchas zonas secretas.

Los enemigos, al morir, dejarán un aura. Si la atrapamos con el movimiento "dash", aumentará nuestra fuerza, velocidad o vida (dependiendo de su color).









- AVENTURA
- COMCEPT INC.
- SIN CONFIRMAR



Un sueño se hace realidad

El de muchos jugadores que pagaron por adelantado. Como en el caso de Yooka-Laylee, Mighty No. 9 se ha financiado mediante el servicio **kickstarter**. Recaudó casi 4 millones de dólares.

Mighty No. 9

Se acerca la versión 2.0 de los héroes clásicos.

Los estadounidenses disfrutarán del esperado Mighty No. 9 de Wii U en septiembre, lo que nos da esperanzas de que la nueva aventura creada por Keiji Inafune, uno de los "papás" de Mega Man, salga este año también en Europa. Un juego que recuperará muchas de las características de las aventuras del héroe de Capcom, pero añadiendo mecánicas jugables propias muy interesantes.

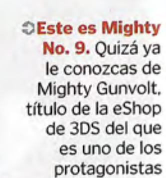
Alma de metal

Mighty No. 9, el cibernético héroe que protagoniza el juego, recorre escenarios 2D disparando con su cañón láser, acabando con multitud de enemigos futuristas y saltando abismos plataformeros. Puro arcade clásico, vamos, y a mucha honra. Sin embargo, Mighty contará con un movimiento aparentemente sencillo pero que marcará la diferencia. Se llamará "dash" y le permitirá proyectarse unos metros hacia adelante, tanto en el suelo como en medio de un salto. Además de para alcanzar plataformas lejanas, el "dash" servirá para absorber las auras que los enemigos dejan al morir y que, dependiendo de su color, aumentarán nuestra fuerza, velocidad o salud. Y lo mejor es que, cuando menos tardemos en atraparlas, más aumentarán nuestras capacidades. Todo un aliciente para jugar deprisa y garantizar así un ritmo endiablado. Lo que está por confirmar es si el juego será tan difícil como los Mega Man... pero tiene pinta.

Primera impresión

- Directo y superadictivo.
- A ver lo que dura...





Este es Mighty No. 9. Quizá ya le conozcas de Mighty Gunvolt, título de la eShop de 3DS del que es uno de los protagonistas





NINTENDO 3DS.

- SIMULACIÓN
- MARVELOUS
- 19 de JUNIO

Harvest Moon The Lost Valley

Ser granjero es más que un trabajo. Es un modo de vida.



Acción portátil
La pantalla táctil no solo mostrará un **mapa detallado** de la granja, sino que nos servirá cómo cómodo instrumento para plantar y demás actividades "granjeriles".

Nació en Super Nintendo allá por 1996, y desde entonces no ha habido consola de la Gran N que no haya recibido una o varias entregas de la serie Harvest Moon. Y, aunque a veces su desarrollo se ha mezclado con elementos más o menos aventureros, su corazón jugable siempre ha sido de lo más rural... concretamente, tú eres un granjero con la responsabilidad de sacar adelante tu granja. Y, en esta nueva entrega, tendrás más libertad que nunca para conseguirlo.

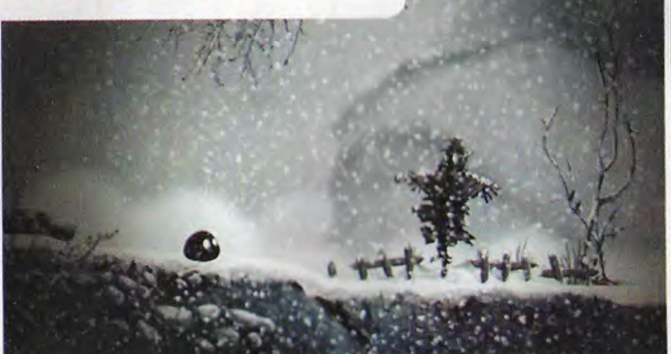
Es tu granja, tú decides

¿Prefieres convertir tu granja en una perfecta instalación de explotación de recursos para forrarte, o eres de los que se preocupan por su comunidad y valoras sobre todo el bien estar de tus vecinos o de los propios animales. En The Lost Valley vas a tomar muchas decisiones, y solo la primera será fácil: ¿prefieres jugar con un granjero o con una granjera? A partir de ahí, elegirás los tipos de cultivos, los animales de tu graja, cómo alimentarlos... si tu gestión es exitosa, conseguirás recursos para ampliar tu negocio, si es que lo ves así y no como un modo de vida. Porque el juego, más que de trabajar, irá de vivir, ya que las relaciones con los vecinos de los pueblos cercanos serán muy importantes. De hecho, quizá conozcas a alguien con quien te apetezca hacer algo más que negocios... ¡Incluso puedes llegar a casarte! Más que un simulador de granja, este Harvest Moon será un simulador de vida.

Primera impresión

- **Sencillo pero con chicha.**
- **Estética muy infantil.**

EL DATO
22 son las entregas de la serie lanzadas en consolas de Nintendo. Esta es la tercera de Nintendo 3DS.



Born comenzará su aventura indefenso, pero irá aprendido a dominar colores con los que pintar el escenario para cambiar sus características.



En muchos momentos, el vacío que nos persigue hace acto de presencia y comienza a avanzar desde la izquierda de la pantalla. ¡Corre para esquivarlo, Born!









- PLATAFORMAS
- BEAUTIFUN
- MAYO

Nihilumbra

El mundo cambiará si cambias su color...



Perfecto para el Gamepad

Porque con él, para pintar los escenarios solo tendrás que **trazar en la pantalla**. Además, habrá un **modo cooperativo** a dobles en el que un jugador manejará a Born y otro pintará los colores.

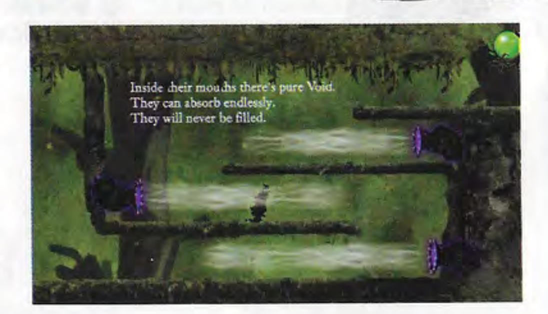
Hemos tenido que esperar mucho tiempo desde que se anunciara Nihilumbra para Wii U, pero por fin podemos disfrutar del juego del estudio catalán BeautiFun Games en nuestra consola. Por apenas unos días no hemos llegado a tiempo de publicar el análisis, que encontraréis en nuestro próximo número, pero queremos contaros en este avance algunas de sus muchas virtudes.

Nacido del vacio

En Nihilumbra manejaremos a Born, una pequeña bola de oscuridad que ha surgido del vacío y que huye del mismo, que la persigue inclansablemente. Nada más llegar a nuestro mundo, Born copia la forma de lo primero que ve, un espantapájaros, y se encuentra indefenso en medio de los escenarios del juego: mundos 2D que representan parajes naturales llenos de plataformas, y en los que imperan los tonos apagados, las zonas desoladas y la falta de vida. Está claro que aquí se necesita color, y eso es lo que Born añadirá a la aventura: poco a poco irá aprendiendo a usar diferentes colores que aplicaremos sobre la superficie de los escenarios: por ejemplo, el color azul hará que el suelo se vuelva delizante, de manera que podremos correr por él para coger velocidad y saltar más lejos; o el color verde tendrá el efecto de convertir cualquier superficie en rebotante, para que la usemos cual cama elástica. Así, para superar cada escenario habrá que ser hábil esquivando peligros y enemigos e ingenioso al utilizar el poder de los colores. ¡Un interesante desafío!

Primera impresión

- **Mecánica original.**
- **No espectular, sí bonito.**



Esquivar todo tipo de trampas y evitar a los enemigos no será fácil, habrá que combinar habilidad e inteligencia.



Así nació... Nintendo DS

EL DATO
Con 167 millones entre todos sus modelos, DS es la consola más vendida de Nintendo.

La historia de como Nintendo, en un momento de incertidumbre, creo una consola portátil que revolucionó los videojuegos.



+info
Hirosi Yamauchi fue quien propuso la inclusión de dos pantallas, como en las handhelds de los años 80. La idea más rompedora, la de la pantalla táctil, surgió del equipo de desarrollo capitaneado por Hideki Konno y Takashi Tezuka.

A finales de 2003, el mundo de las consolas parecía pertenecer a Sony. PlayStation 2 afianzaba mes a mes su hegemonía en el mercado de sobremesa, y en el E3 la compañía había anunciado que en 2004 lanzaría una portátil, su flamante PSP. Las miradas se dirigieron hacia Nintendo, reina de ese sector con su megapopular GBA. ¿Iba a perder la compañía de Kioto el pilar que la mantenía con una (excelente) salud económica? Muchos apostaron por ello, y nos les extrañó que en noviembre de 2003 la Gran N anunciara un nuevo producto "que no sería la sucesora de GameCube ni de GBA". ¿Quería Nintendo abrir un nuevo mercado ante la llegada de PSP? Negros nubarrones parecían cernirse sobre la Gran N... Nadie sospechaba que Nintendo iba a darle la vuelta a la tortilla e iniciar una era dorada.

Una consola distinta

Fue en enero de 2004 cuando se reveló que el proyecto era una nueva consola portátil llamada Nintendo DS, con una doble pantalla como característica más llamativa. El porqué no se presentó como una sucesora de GBA entra en el terreno de la especulación, pero quizá una razón fue no arriesgar una marca tan exitosa. El presidente Satoru Iwata afirmó: "Hemos desarrollado Nintendo DS sobre un concepto diferente para ofrecer una experiencia de entretenimiento única para el siglo XXI. Queremos que sirva para romper la imagen conservadora de Nintendo". Y también apuntó algo importante: con ella, quería atraer a los videojuegos a gente que no jugaba. En mayo de ese año la consola se presentó en el E3. Nintendo hizo incapié en



Super Mario 64 DS fue la estrella de los juegos de lanzamiento. Añadío minijuegos táctiles a la clásica aventura de plataformas.



Nintendogs llegó a Japón en la primavera de 2005, y se convirtió en el juego que atraería a la consola a millones de jugadores "casuales".

PictoChat

Nintendo DS llegó de serie con una aplicación muy sencilla pero que demostraba el enorme potencia de la consola. Con PictoChat mandábamos mensajes de texto y dibujos gracias a la conexión Wi-Fi local de la consola. Divertido e innovador, ¡causó furor en nuestra redacción!



Héroes de Nintendo DS

DS fue una consola diferente, y por lo tanto creo sus propios héroes. Pero algunos de lo más clásicos personajes de Nintendo también brillaron en ella.

Aldeano
Animal Crossing Wild World fue el primero de la serie en incluir conexión online... y el más vendido: más de 12 millones.



Layton y Luke
El profesor y su ayudante resolvieron 4 casos y cientos de puzles.



Toon Link
Protagonizó dos juegos en DS, the Phantom Hourglass y Spirit Tracks, con un efectivo control táctil.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág. 60 **Retro Reviews**
Mario Kart DS y WarioWare Touched!, dos clásicos para la eShop de Wii U.





pág. 62 **Juegos de criaturas**
10 juegos en los que coleccionar criaturas diversas es la base de la diversión.





Este es el diseño definitivo de la primera DS, con su doble pantalla (la de abajo era táctil), su micro y la conexión Wi-Fi como grandes novedades.

Rediseños geniales

Como ya había ocurrido con su portátiles anteriores, Nintendo lanzó sucesivos rediseños de la máquina. Todos ellos aportaron cosas y fueron un rotundo éxito de ventas.



DS LITE (2006) Las virtudes del original, pero más compacta y bonita.

DSI (2008) Añadió a DS Lite una cámara de fotos y la tienda virtual DSi Ware, con juegos y aplicaciones exclusivos.



DSI XL (2010) Aumento un 90% el tamaño de las pantallas. Nintendo siguió esta tendencia con 3DS XL.

la doble pantalla, la tactilidad de la pantalla inferior y la conexión Wi-Fi en red local u online. Los títulos que se pudieron probar fueron Wario Ware, Super Mario 64 DS y Metroid Primer Hunters. pero quizá el que más llamó la atención fue uno de los juegos presentados en vídeo: Nintendogs nos permitiría criar cachorros y hasta "tocarlos" con el stylus de la consola. Se apuntaba así la capacidad de DS de ofrecer experiencias nuevas. Pero Sony también enseñó su PSP en el E3, y la capacidad técnica de la máquina cegó a muchos periodistas que vieron la balanza inclinada a su favor.



Una curiosidad: el juego más vendido de la historia de la consola no fue nada "touch": New Super Mario Bros, vendió unos increíbles 30 millones de copias, recuperando la jugabilidad 2D más clásica.

La reina del mercado

Cuando salió a la venta el 21 de noviembre de 2004 en USA, el catálogo de lanzamiento tenía a Super Mario 64 DS y Wario Ware Inc. como estrellas, y la ranura para cartuchos de GBA dejaba claro que

POR PRIMERA VEZ, UNA CONSOLA DE NINTENDO LLEGÓ ANTES A EE.UU. QUE A JAPÓN. AUNQUE FUE SOLO POR 10 DÍAS.

Nintendo sí veía a DS como sucesora de su portátil. La recepción de la máquina fue buena, pero lo mejor estaba por llegar. Un año después, en las Navidades de 2005 y con títulos como Nintendogs ya en las tiendas, la máquina superó con creces las ventas de PSP. Habían nacido los Touch Generations, juegos táctiles que dispararon la popularidad de DS y los beneficios de Nintendo. Títulos que iban a atraer a millones de personas que jamás había jugado a videojuegos. Y la imagen de la compañía cambió completamente: Nintendo pasó a ser sinónimo de innovación, y este clima propicio que se atreviese con una propuesta radical en las consolas de sobremesa: Wii. Y los jugadores, avídos de nuevas sensaciones, también corrieron a por ella.



Mama La simpática protagonista de los Cooking Mama triunfó en la cocina con sus minijuegos táctiles.

Nintendogs El primer Touch Generations que arrasó. Sirvió para disparar las ventas de la consola.

Reshiram Pokémon legendario que debutó en la edición Blanca. Otro éxito de ventas brutal.

El Dr. Kawashima Sus programas de entrenamiento mental vendieron por millones.

Mario Batió todos los records con dos juegos: New Super Mario Bros. y Mario Kart DS.

RETRO REVIEW

Mario Kart DS llega a Wii U con **32 brillantes circuitos**, pero sin sus legendarias opciones multijugador.



- eShop Wii U
- Velocidad
- Nintendo
- GBA
- 2004
- 9,99 €
- 1 jugador

EN SU DÍA DIJIMOS:

"Coge una coctelera. Mete lo mejor de Mario Kart y lo mejos de DS. Agítalo bien. ¿Qué ha salido? Pues un juego que marcará un antes y un después. El juego por el que, sin duda, te vas a comprar una DS".
Nota: 98

NUESTRA OPINIÓN

En su momento fue un Mario Kart revolucionario. Hoy sigue siendo divertido y con muchas opciones de juego, pero la pérdida del multijugador en Wii U le pesa mucho.

Nota 85



Fue el primer MK portátil tridimensional. Añadió dos power-ups que se han mantenido, Bill Bala y el calamar Blooper. De hecho, podemos dejar un power-up en la recámara para usarlo después.



16 circuitos nuevos y otros 16 sacados de SNES, N64 y GBA conforman una genial selección de pistas.



El peso del personaje elegido vuelve a marcar la diferencia en su velocidad punta, aceleración y giro.

Mario Kart DS

Una de las entregas más brillantes de la serie.

Mario Kart DS fue unánimemente alabado como una obra maestra. Presentaba ciruitos 3D muy bonitos que, aunque hoy nos parecen simples, siguen destacando por su colorido, un control perfecto basado en el uso de los derrapes para conseguir turbo, y fue el primer Mario Kart que se jugó online. Esta versión de la eShop de Wii U mantiene dos de esas tres características...

Calidad en el diseño

Si, Mario Kart DS pierde en Wii U sus funciones multijugador, tanto online como en red local. Pero, aún así, guarda en su interior muchísimo contenido para disfrutar en solitario: 32 circuitos divididos en 8 copas, un modo contrarreloj superadictivo que nos invita a mejorar una y otra vez nuestras marcas y 54 retos de habilidad del tipo de acertar lanzando caparazones o alcanzar check-points en un orden determinado, en los que vamos a tener que demostrar que dominamos a la perfección todas las técnicas de conducción. Eso, más el perfecto control, los alucinantes power-ups y el diseño de circuitos, lo hacen muy disfrutable.

5 Datos



Mario Kart DS salió en el momento justo: en las primeras navidades de la consola. Junto a Nintendogs, disparó las ventas de la máquina.



Antes de MK DS hubo otro Mario portátil: Mario Kart Super Circuit para Game Boy Advance. Sus personajes y sus circuitos eran sprites en 2D, con los del Super Mario Kart de SNES original.



Mario Kart DS vendió la increíble cifra de 23 millones de copias. Parecía el techo de la sarie, pero en 2008 Mario Kart Wii llegó a las tiendas para pulverizar récords: 35 millones.



Mario fue el rey en Nintendo DS. Además de "petarlo" con MK, su retorno al 2D con New Super Mario Bros. se saldó con 30 millones de copias.



Una curiosidad táctil: Mario Kart DS nos permitía dibujar logos en la táctil para colocarlos en el frontal del Kart. ¡Molaba!



RETRO REVIEW

Tiene 180 microjuegos que son pura locura, y además algunos minijuegos extra más largos e divertidísimos.



- eShop Wii U
- Habilidad
- Intelligent Systems
- Game Boy Advance
- 2005
- 6,99 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Los Wario Ware son divertidos a más no poder, pero este supera todas las expectativas. Es más divertido, mas variado que los de GBA y cuenta con la originalidad que proporciona la pantalla táctil".
Nota: 96

NUESTRA OPINIÓN
Hay juegos a los que el tiempo destroza, otros que lo notan y algunos por los que no pasa. En la última categoría está Wario Ware Touched!, diversión, humor, locura y genialidad táctil.

Nota 93



Toca, dibuja y hasta sopla al micro... en solo tres segundos. En Wario Ware, los microjuegos se suceden a la velocidad del rayo, sin darte respiro y con dificultad creciente. ¡Más te vale ser rápido con el stylus!



El humor surrealista de las pruebas es otra de las virtudes de un juego en el que TODO es divertido.



Desbloqueamos algunos minijuegos más largos, y en los que mejorar puntuación es un auténtico vicio.

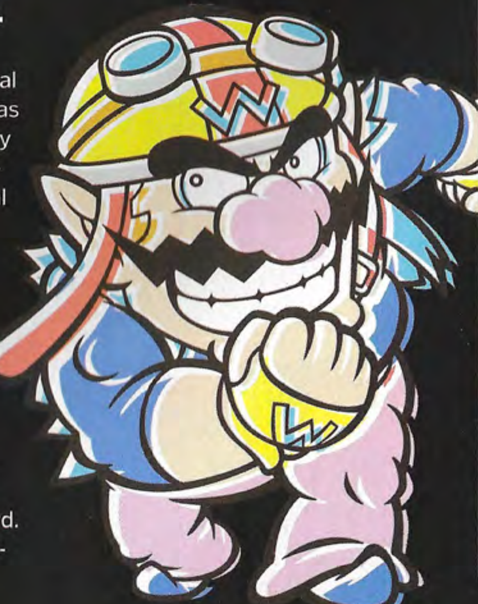
Wario Ware Touched!

Wario demuestra que no hay genio sin locura.

De entre todos los juegos que acompañaron al lanzamiento de DS, ninguno demostraba la revolución jugable que suponía-la consola como este Wario Ware. Un cartucho de "microjuegos", es decir, pruebas de dos o tres segundos que se suceden, cada vez más rápido y más difíciles, en un ritmo tan endiablado como divertido.

Una obra maestra táctil

Aunque Wario ya había protagonizado geniales juegos de este tipo en GBA, la cosa mejoró aún más en DS gracias al control táctil: en algunos retos había que puntear a lo loco, en otros de manera certera, o trazar rectas o círculos, o soplar al micro... La variedad era grande, las mecánicas sencillas y brillantes, y encima los minijuegos se organizaban en grupos con un reto final más largo y siempre ingenioso. Todo aderezado toneladas de humor surrealista. Además, por si sus 180 microjuegos te parecen poco, Wario Ware Touched! aculta "regalos" secretos, algunos simples curiosidades pero otros minijuegos de dificultad progresiva y duración ilimitada, en los que te picarás para batir tu récord. Para nosotros, es un imprescindible de la eShop de Wii U.



5 Datos



Wario debutó como villano en Super Mario Land 2: Six Golden Coins (GameBoy, 1992). Era un reverso oscuro de Mario.



No tardó nada en ser protagonista: en 1994 llegó Super Mario Land 3: Wario Land, en el que Wario era el prota y lograba diferentes poderes cambiado de sombrero.



Wario derrochaba carisma, como prueba el cartucho de GB Wario Blast, lanzado en 1994 y que era... ¡un crossover con Bomberman!



Los juegos de "microjuegos" de Wario comenzaron con Wario Ware Inc. de GBA. Son siete en total.



Y ha seguido protagonizando juegos de saltos, como los Wario Land o Wario World.

10 juegos para hacerse con todos

Coleccionar criaturas es una pasión desde la época de Game Boy. Captura, cuida, entrena...

EL DATO
Tras multitud de aventuras, estamos en la sexta generación de Pokémon: en Rubí y Zafiro hay 719 criaturas, contando evoluciones.

1 POKÉMON ROJO / AZUL



(Game Freaks, GB, 1998) ¿Qué decir? El juego que lo comenzó todos. 151 criaturas para coleccionar y un fenómeno mundial.

2 DRAGON WARRIORS MONSTERS



(Enix, GBC, 1999) Uno de los primeros juegos estilo Pokémon, ambientado en los mundos de Dragon Quest y con sus criaturas.

3 POKÉMON STADIUM



(Hal Labs, N64, 2000) Mediante el Transfer Pack, los Pokémon de tu GB cobraban vida y color para pelear en Nintendo 64.

4 YU-GI-OH! DARK DUEL STORIES



(Konami, GBC, 2002) Yu-Gi-Oh ha sido un fenómeno colosal como juego de cartas, pero los videojuegos también han triunfado.

5 DIGIMON WORLD DS



(Namco Bandai, DS, 2004) Durante años fueron los máximos competidores de Pokémon, y este su mejor título.

6 SPECTROBES



(Disney, DS, 2007) Una aventura con criaturas alienígenas y combates en tiempo real. Tuvo secuelas en DS y Wii.

7 BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

(SEGA, Wii / DS, 2009) Se lanzó al mismo tiempo que la serie de TV y los juguetes, muñecos que se convertían en bolas.

8 SKYLANDERS



(Activision, Wii, 2011) Una idea genial: lo que coleccionas son muñecos que luego cobran vida en el juego. Exitazo total.

9 SHIN MEGAMI TENSEI IV



(Atlus, 3DS, 2014) La magnífica serie de rol de Atlus siempre ha ido de reclutar demonios, y su última entrega no es menos.

10 PUZZLE & DRAGONS Z



(GungHo, 3DS, 2015) Tras arrasar en Japón, llega a España el juego que combina el coleccionismo de monstruos y los puzles.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial



+

Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€

¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Comunidad

Entre Kirby y el DLC de Animal Crossing, ¿adivináis a quién hemos escondido en la revista y de qué va el test del mes? Y además, vuestras cartas, un bazar pintoresco y la nueva oleada de 'amiimods'.

El museo de los honores

El stylus de estos usuarios de Art Academy: Sketch Pad sí que es un Pincel Arcoíris. ¡Qué artistas!

Que aprendan los Inklings



Se busca... ¡a Waluigi! No, no es el reto del mes, sino el dibujo que se ha currado el artista *pepokabocha*, que hace doblete con este pulidísimo retrato del hermano de Wario a lo spagetti western, como buen italiano.



Monster Hunter 4 Ultimate se muestra en todo su esplendor gracias a la impresionante mano de *SHOGO7970*, un auténtico cazador de la esencia épica del juego. ¡Si es que hasta parece una foto!



La mejor edición de Supervivientes está en Wii U: en esta isla no hay broncas ni mosquitos, sino Pikmin disfrutando tranquilamente de unas vacaciones. ¡Hasta los bulbos se quedan de piedra ante *pepokabocha*!



Link Vs Link Oscuro, la lucha entre el bien y el mal que todos llevamos dentro nunca había estado tan bien "reflejada" como en esta pequeña obra de arte. Un aplauso para *Francy12* por este homenaje a Zelda: Ocarina of Time.

SE BUSCA



Buscando a Donkey (nº 272)
¡Míralo, ahí estaba el muy monaco, entre las tarjetas amiibo de Animal Crossing: Happy Home Designer! Lo escondimos a conciencia en la página 6, pero aun así lo enKONGtrasteis y subisteis la prueba a Twitter con el hashtag **#BuscandoaDonkey.** ¿Repetiréis la hazaña?



Y este mes: ¡Kirby!
Esta vez sí que lo hemos puesto difícil... ¿En qué página de este número se habrá metido nuestro Kirby pixelado? Si tenéis la suerte de cazarlo, ¡hacedle una foto y subidla con la etiqueta **#BuscandoaKirby** antes de que se os adelanten! Suerte... =D

Los más rápidos del mes pasado

- Mónica de la Riva
- Yojimbotron
- Iván [Another hylian]
- Notice me,Shulk
- Firexal07
- Poke,Zelda.Kirby fan
- María Castrillo
- carlos (carhr84)
- JMS
- TodoNintendoS
- Raul_Moustache7
- SergioFer
- Mario Nintendero
- Sebastián
- Criaturita folana
- Alexandre Luis
- guillermoloren
- Daniel Pérez
- Juanan/Chema
- Álvaro G. S.

Nintendero del mes

"Nintendo me fascina y me devuelve la ilusión"



DONTOMASGAMER

Nombre real: **Vicente Duarte Benítez**
Edad: **23 años**
Ciudad: **Castellón**
Canal de Youtube: **DonTomasGamer**
ID de Miiverse: **DonTomasGamer**

Siempre prentas tu canal como "el peor canal de la historia". ¿Es para tanto?
Pienso que es la mejor presentación para un canal que se crea por hobby y del cual no se espera éxito alguno. Creé el canal porque un amigo se lo creaba también; empecé por empezar, pero ya fue imposible dejarlo.

¿Como aficionado a todas las consolas, qué te hace decantarte por Nintendo?
Soy aficionado a los videojuegos y he tenido prácticamente todas las consolas, pero Nintendo ha sido mi infancia y sus juegos son los que me llenan, me fascinan y me devuelven la ilusión. Las sensaciones al jugar un Pokémon o un Mario Kart no las siento con otras compañías.

¿Con qué juego te quedarías de cada consola?
Toda la saga de Pokémon en las portátiles, desde Game Boy hasta 3DS, junto a Golden Sun y todós los Mario Kart. En Wii U destacaría Super Mario 3D World, un juego que todo el mundo debería jugar.



¿Cuál es tu reliquia nintendera más preciada?
Mi mayor reliquia es mi Game Boy Pocket, mi primera consola, que sigue funcionando como el primer día. En 2014 decidí comprar una N64 ya que no la tuve de pequeño; la he disfrutado mucho y tengo una gran colección de juegos. Y añadiría los Amiibo, me encantan y los quiero todos.

¿Cuál es la clave para triunfar en Youtube? ¿Y tu meta principal?
La clave es disfrutar de lo que haces, tener constancia y no rendirte nunca. Cuando menos te lo esperes puede cambiar tu suerte y recibir todo lo que te mereces. Mi meta la marqué cuando aún no sabía mucho de este mundo. En un principio aseguré que llegaría al millón de suscriptores. Ahora, siendo realista, si llego a 100.000 seré mucho más que feliz.

Ya rondas los 70.000 suscriptores. ¿Qué le dirías a quienes te estén leyendo?
Muchas gracias a todos y cada uno de vosotros por haber compartido vuestro tiempo conmigo, por apoyarme día tras día y porque sin vosotros esto no habría sido posible. Gracias por confiar en mí y espero que me acompañéis siempre en este camino hacia mi sueño.

¿Qué juegos esperas con más ganas? ¿Y para el E3?
Aunque ya casi suena a clásico, el juego que más espero para este año es Splatoon. Tuve la ocasión de probarlo en Madrid Games Week y me fascinó. Me haría una ilusión tremenda un nuevo F-Zero, Golden Sun o Metroid para Wii U.



Mi favorito en Smash es Charizard, seguido de Luigi y Little Mac junto a Ike.

¿A qué juego has echado más horas en tu vida?
Mario Kart 7; es un vicio. Desde que salió hasta hoy he jugado todos los días. Y cuando sale un nuevo Pokémon, juego 16 horas diarias hasta completarlo.

¿Cuál es el mayor reto al que te has enfrentado?
El Templo del Agua de Ocarina of Time. La primera vez que jugué fue insufrible, estuve semanas atascado hasta que un amigo me ayudó a pasarlo.

¿A quién nominas como Nintenderos del Mes?
Djprieto y Neta, Davrix23.



RAREsurrección

Por Gustarfox

En apenas una semana, Playtonic Games, un modesto estudio formado ex miembros de la vieja Rare, lleva recaudados dos millones de euros para hacer realidad un viaje al pasado, concretamente, a los tiempos de Nintendo 64. Y aquí tenéis a uno de sus inversores. Sí, es la primera vez que pongo dinero en un proyeto de crowdfunding, pero la ocasión lo merece, quizá porque es como pagar mi asiento en esa máquina del tiempo. Rare, que cambió a la Gran N por una compañía 'X', no ha vuelto a ser la misma desde entonces, y cuando visité sus oficinas en 2008, descubrí que sus propios empleados también lo sentían así. Lo que vi fue un museo erigido a Nintendo repleto de pósters, figuras gigantes de Donkey, Banjo y Joanna Dark, con vitrinas llenas de reliquias de sus años dorados; quizá, el único sitio donde atesorar la esencia de lo que fue. Pero un reducido grupo de ex empleados ha decidido agitar las alas cual Kazooie y volver a los tiempos de Banjo y Donkey Kong 64 para recuperar esa magia que llegó a compararse a la de Nintendo en pureza, creatividad y talento. Yooka-Laylee ya es más que un plataformas 3D, es la gran aventura de un grupo de nostálgicos como nosotros. Y gracias a ellos, en 2016, este camaleón y este murciélago resucitarán esa esencia en Wii U como Rare en sus vitrinas. Sólo por eso, será un honor ver mi nombre en sus créditos.

La tienda de Rob

¿Cómo que quién soy? ¡Tu vendedor de calzado en Splatoon! Antes de que hagas el "gamberro" en Inkopolis, mira lo que me acaba de llegar:





19,99 euros

Peluches de Zelda y Tingle como estos no se ven todos los días, ¡porque me los quitan de las manos! Zelda y Link están en Fnac y Tingle en Amazon. Ah, y son de Sanei.







12,95 euros

Esta funda de Majora's Mask de PDP e pondrá a la venta el 30 de mayo pero ya podéis comprarla en preventa desde Amazon.es con envío gratuito. ¡No tardéis más de tres días, que la Luna está al caer!

18,00 euros

Camisetas y sudaderas con los diseños más cachondos e ingeniosos que imaginéis: desde un 'Captain Link' hasta un Pikachu a lo Tron, diseñados por artistas de todo el mundo y a precio razonable.



20,00 euros aprox.

Canela, Totakeke y Tom Nook también quieren meterse en tu cuarto en forma de adorables peluches. Los encontraréis en Amazon.com si los buscáis por Sanei Animal Crossing, ¡y hay muchos más vecinos!





16,99 euros

Vale que no son fechas para abrigarse la cabeza, pero hasta que me lleguen los gorros de calamar, buenos son Boo y Goomba. ¡Ideales para protegeros el tinte de la tinta!



29,99 euros

Esta base de carga para Wii U de Nobilis es tan práctica que permite recargar la batería del GamePad y dos Wiimote a la vez. O sea, tres pájaros de un tiro. Sólo tienes que enchufar el cargador AC del Wii U que incluye la consola. ¡Te espero en Splatoon!



El test de Animal Crossing



Para ganar las elecciones, un buen alcalde debe conocerse su pueblo al dedillo... ¡Comprueba cuánto sabes de la saga más animal!

01 ¿En qué consola vio la luz el primer AC?
- ☐ GameCube
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy Advance

02 ¿Cuál fue su título original?
- ☐ Animal Crossing
- ☐ Animal World
- ☐ Animal Forest

03 ¿Cuántas consolas han recibido la visita de Animal Crossing?
- ☐ Cinco
- ☐ Cuatro
- ☐ Seis

04 ¿Cómo se llama el minijuego de la saga en Nintendo Land?
- ☐ Un día dulce
- ☐ Endulza tu día
- ☐ Endulzando el día

05 ¿Cuántos días tienes que hablar con Mili para desbloquear la máquina QR en New Leaf?
- ☐ Siete días
- ☐ Nueve días
- ☐ Diez días

06 ¿Cuándo se celebra el Día del Hierbajo en New Leaf?
- ☐ Primer miércoles de mayo
- ☐ Cuarto viernes de marzo
- ☐ Último sábado de abril

07 ¿Cómo se habría llamado la secuela cancelada de AC Población: ¡en aumento!
- ☐ Animal Crossing: Vuelta a casa
- ☐ Animal Crossing 2
- ☐ AC: Hogar, dulce hogar

08 ¿Cuánto costaba la 5ª ampliación de tu casa en AC: Wild World?
- ☐ 535.000 bayas
- ☐ 728.000 bayas
- ☐ Te la regalaban

09 Fran es el encargado de hacerte las preguntas iniciales en todos los AC menos en:
- ☐ Población: ¡en aumento!
- ☐ Let's Go to the City (Wii)
- ☐ Wild World (DS)

10 ¿De qué materiales especiales pueden ser las herramientas?
- ☐ Bronce y plata
- ☐ Oro y plata
- ☐ Oro y platino

11 En el primer Animal Crossing podías conseguir una consola. ¿Cuál?
- ☐ Una Game Boy Advance
- ☐ Una NES
- ☐ Una Super Nintendo

12 En New Leaf, ¿cómo llega a llamarte Totakeke cariñosamente?
- ☐ Kirby
- ☐ Pikachu
- ☐ Diddy Kong

13 ¿Cuál de estos eventos especiales no tiene lugar en agosto?
- ☐ Mercadillo
- ☐ Fuegos artificiales
- ☐ Torneo de caza

14 ¿Cuál de estos vecinos es un camaleón?
- ☐ Papilo
- ☐ Sisebuto
- ☐ Betunio

15 ¿Cuál de estas parejas de personajes no son hermanos?
- ☐ Dr. Sito y Dr. Sote
- ☐ Sócrates y Estela
- ☐ Pili y Trini

16 ¿De qué raza es Vigilio, el perro policía que custodia el Portón?
- ☐ Bulldog
- ☐ Gran danés
- ☐ Labrador

17 ¿Cómo se llama el giroide con lunares y los ojos medio cerrados?
- ☐ Lamentoide
- ☐ Chatarroide
- ☐ Resfrioide

18 ¿Quién regala hachas en la Fuente del Pueblo de AC Let's Go to the City para Wii?
- ☐ Divahua
- ☐ Cuqui
- ☐ Graciela

19 ¿Cuáles de estas frutas no está entre las iniciales en 3DS?
- ☐ Plátano
- ☐ Cereza
- ☐ Melocotón

20 ¿Dónde encontraste el símbolo de la Trifuerza en New Leaf?
- ☐ En un cofre
- ☐ En un tocón
- ☐ En el Ayuntamiento

Resultados electorales

¿A que no ha sido tan difícil? Veamos si tienes lo que hay que tener para merecer la alcaldía:

Menos de 5: Rese T. Ado
Así estás tú en Animal Crossing: más vale que empieces a guardar partida si no quieres otra bronca.

De 5 a 9: Gulliver
Habrás naufragado, pero al menos has sabido salvar los "muebles".

De 10 a 14: Aldeano
Para quitarse la gorra. Saliste de Pueblo Paleta para comerte el mundo... y vas por buena ruta.

De 15 a 17: Canela (fina)
Para que nos entiendas: Guau. De aquí a secretaría... del Estado.

18 o más: Alcalde de Villaldeano
Eres la envidia de la oposición. Con semejante gestión municipal, llegarás a presidente del gobierno.

Soluciones

01: B. Nintendo 64. 02: C. Animal Forest. 03: A. Cinco (N64, GC, DS, Wii, 3DS). 04: C. Endulzando el día. 05: A. Siete días. 06: C. Último sábado de abril. 07: B. Animal Crossing 2. 08: B. 738.000 bayas. 09: C. Wild World. 10: B. Oro y plata. 11. B. Una NES. 12. C. Diddy Kong. 13. A. Mercadillo. 14. A. Papilo. 15. Dr. Sito y Dr. Sote. 16. B. Gran danés. 17. C. Resfrioide. 18. A. Divahua. 19. A. Plátano. 20. B. En un tocón.



Fire Emblem: 25

Por Roberto Ruiz Anderson

El pasado 20 de abril se cumplieron 25 años del lanzamiento de la primera entrega de esta gran saga de rol y estrategia, que apareció dicho día de 1990 para Famicom (la NES japonesa) y moldeó las bases de un nuevo género: el rol táctico. Aunque hubo algunos precedentes, este juego llevó esta combinación de ideas a un nuevo nivel y ofreció una experiencia totalmente novedosa que ha sido imitada en infinidad de juegos posteriores. En aquel primer Fire Emblem, controlábamos por turnos al joven príncipe Marth y a sus leales seguidores y aliados a lo largo de trepidantes mapas, en los que la vida y la muerte estaban presentes de un modo que retrataba la guerra real y sus emociones de manera magistral para la época. Aunque aquel juego tan influyente y decisivo para la industria nunca salió fuera de Japón, hace unos años sí nos llegó (y en castellano) un estupendo remake para DS (Fire Emblem: Shadow Dragon), que os recomendamos buscar encarecidamente si no lo jugasteis en su día, a pesar de que sus mecánicas puedan parecer anticuadas si las comparamos con Fire Emblem Awakening. Y es que el presente y futuro de la saga es más esperanzador que nunca: la próxima entrega para 3DS (que nos llegará en 2016) tiene una pinta brutal, y el crossover con Shin Megami Tensei (otra de mis sagas favoritas) para Wii U es uno de mis juegos más esperados.



El CarteRON

Él nos hace llegar vuestras dudas... ¡y este mes traemos buenas noticias!

Juan Manuel Campos

¿Sabéis si se repondrá el stock de amiibos? ¡A ver si podéis darnos esperanza!

Como ya adelantamos en esta misma sección hace dos meses, volvemos a confirmar que sí habrá reposiciones de figuras ya agotadas. En nombre de Nintendo, entendemos vuestra frustración y pedimos disculpas por ello, pero la intención inmediata es en impulsar el ritmo de producción para satisfacer la altísima demanda. Pronto recibiréis noticias sobre las fechas de estas reposiciones de stock, no antes del verano.



Alberto Cebrián

¿Está previsto que salgan nuevos personajes descargables en Super Smash Bros tras Mewtwo y Lucas?

Habrá nuevos DLC para Smash Bros, y aunque no se ha dicho aún si serán nuevos personajes, la votación global promovida por Nintendo apunta a que así será. Como dato curioso, los personajes que van liderando algunas encuestas extraoficiales como la de Reddit son, en este orden: Banjo-Kazooie, Hans de Golden Sun, King K. Rool, Shovel Knight y Solid Snake. ¿Es alguno de vuestros candidatos?





Eliana Cabrera

¿Habrá más DLCs de Mario Kart 8 aparte de los dos que ya se han lanzado?

Buena pregunta... y mejor respuesta: sí, Nintendo ya ha confirmado sus planes de lanzar más sets de contenido adicional para el próximo año fiscal, aunque aún no sabemos si mantendrán la misma estructura que los dos primeros sets. Recemos con uno de Metroid... ¡y de Pikmin!

Nacho Querol

Creo haber visto en EE.UU. un Minecraft para 3DS? ¿Llegará a Europa?

Se llama Cube Creator 3D y, tras el éxito arrollador de su demo en la eShop norteamericana, (ha llegado a destronar a Mario Kart 7) no es descartable que pronto se anuncie para Europa. Apunta también otros dos futuros juegos de estilo Minecraft para Wii U: UCraft y Stone Shire, aún sin fechas.

Vicente Garrido

¿Saldrá Star Fox este año o se retrasará como Zelda?

En principio, sigue planeado para finales de 2015, aunque a menos que lo veamos prácticamente terminado en el E3, preferimos ser prudentes.

José Miguel Parrilla

Me encantó el último Mario Strikers. ¿Habrá alguna secuela?

Una última información publicada por un empleado de Next Level Games deja caer que el título en el que están trabajando incluirá un modo historia donde ésta tendrá bastante peso. Esto nos alejaría de un juego al estilo de Mario Strikers, pero nos acercaría a un posible Luigi's Mansion 3 (esto es una mera suposición) tras el rotundo éxito de su última entrega en 3DS. Atentos al E3, tanto a lo que pueda anunciar Next Level como Retro Studios.



Mark Canlas

¿Es cierto que Nintendo hará un parque de atracciones? ¡No me lo creo!

Aunque parezca un sueño hecho realidad, ¡lo es! Más que un parque temático, se construirán atracciones para Universal Parks & Resorts tras un acuerdo histórico. Imaginad una montaña rusa de F-Zero o Mario Kart... ¡Nintendo Land existirá!





Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la Comunidad nintendera a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

¡El cartero de Hyrule se encargará de que nos lleguen puntualmente!



Zona Amiimods

Los escultores de amiibos nos dan otra lección de talento. Alucinad:



Link realista por T. Thornton



Mario pingüino por Jared Flores



Pikakingdom Hearts, por GandaKris



Samus Gravedad por Raytia



Toad Jasmine por GandaKris



Toad Jafar por GandaKris



Link y Ezero, por Aubrey7406

Vuestro Top 10



1. S. Smash Bros Wii U
2. Mario Kart 8
3. Xenoblade Ch. 3D
4. Pokémon ROZA
5. Inazuma Eleven Go!
6. Shin Megami T. IV
7. Majora's Mask 3D
8. Kirby y el Pincel...
9. Puzzle & Dragons
10. Layton Vs Attorney

Estos han sido los resultados de vuestras votaciones para Wii U y 3DS. ¡Enviadnos las del mes que viene al email de la revista!



Este mes analizamos la nueva sensación de Nintendo 3DS, y ahora que sabes de qué va esta mezcla de los juegos tipo Pokémon con los puzles, te contamos cómo progresar en la que va a ser la aventura de esta primavera.





Empezamos con jugadores recomendados, además de consejos y consultorio.



pág 80 **Pokémon ROZA**

Dos intensas páginas en las que os contamos como neutralizar a los Pokémon del rival.



EL MUNDO DE PUZZLE & DRAGONS Z

Estos son los primeros pasos que debes conocer para adentrarte en esta larga aventura donde tu **habilidad** es tan necesaria como tu **capacidad estratégica** a la hora de formar equipos. ¡Vamos a ello!





EL MUNDO: En el mundo de Dragomacia adoptarás el papel de un domadragones (puedes eligir el género de tu avatar) La malvada organización **Paradox** ha sellado el poder de las **joyas celestiales** protegidas por cinco dragones y esto ha provocado que el mundo se divida en **piezas de puzle** que, solo superando las fases, permitirán abrir nuevos episodios en la aventura. Aunque el avance del modo historia es lineal, existen **diferentes posibilidades** de avanzar en la trama.

El Dispositivo-D: Con este aparato podemos controlar información sobre los equipos que llevamos en la aventura, los objetos encontrados, consultar la información de cada monstruo y recibir consejos útiles a medida que se avanza en el juego. Viene a ser lo que la **pokédex** para un entrenador pokémon. Controlar la **información** de todos los monstruos recolectados, formar equipos y **conocer sus habilidades** es lo que asegurará nuestro éxito en esta larga aventura.





HUEVOS y PUZLES: La manera de incrementar tu equipo es **recolectando huevos** a lo largo de las mazmorras que visites. Estos huevos los obtendrás en determinados eventos, como recompensa al acabar un batalla o al **vencer a algunos enemigos**. Cada huevo tiene un dragón y obteniendo piezas de su tipo correspondiente podrás hacerlos evolucionar. Las piezas se obtienen derrotando a determinados enemigos y no todas aparecen en todas las fases, por lo que es bueno visitar varias veces cada nivel y obtener piezas para mejorar a tus compañeros. **El número total de dragones que tienes que recolectar para ser un domadragones experto es de 250**, una tarea solo apta para los más valientes. No te preocupes, al inicio de tu aventura obtendrás a tus tres primeros dragones, de tipo fuego, agua y madera.

DRAGONES y MONSTRUOS: Los dragones y monstruos son tus mejores aliados en esta aventura. Debes avanzar y recolectar huevos para luego hacerlos eclosionar y obtener nuevos miembros para tu equipo, parecido a como haces en Pokémon, el juego en el que se inspira este desarrollo. **Los hay de cinco tipos,** fuego, madera, agua, oscuridad y luz. Sus habilidades y ataques hacen que sea imprescindible llevar un **equipo equilibrado** tanto en tipo como en niveles. Te comunicas con ellos gracias a las esferas de color que manejarás en las mazmorras. Los enemigos a los que te enfrentarás también tienen los mismos tipos, por lo que debes tener en cuenta el **triángulo de debilidades y fortalezas que puedes ver en la imagen.**

CIUDAD, CENTRO DE

Cuando no te encuentres realizando misiones, la ciudad es el punto donde se centraliza la actividad de la aventur

CUARTEL RANGER y Laboratorio DRAGÓN:

Aquí es donde puedes **obtener nuevos dragones, hacerlos evolucionar o mejorar.** También es donde podemos hablar con nuestros compañeros de aventura y mentores, que a menudo nos proporcionarán información útil. El **Profesor Tomoraga** se encarga de las máquinas para las mejoras y el **Capitán Watari** nos ofrecerá consejos y apoyos. Nuestros compañeros de aventuras, **Sara** y **Nick** nos hablan de las misiones y sucesos acaecidos a lo largo de la historia.

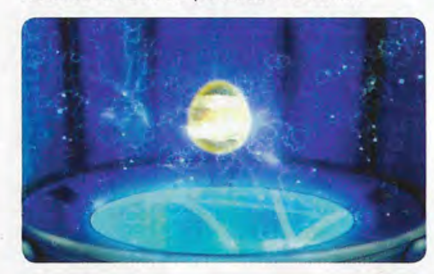


En el Cuartel Ranger debemos hacer crecer a nuestros dragones y potenciarlos. Estas son las máquinas que debes conocer de primera mano.

Simulador de RV: sirve para aprender a realizar **combos y técnicas,** muy útil en los primeros pasos del juego.



Analizador Zeus: este ingenio permite **eclosionar los huevos de dragón** y monstruos que encontremos. Tras realizar una misión regresa para ver qué nuevas criaturas puedes **reclutar.**



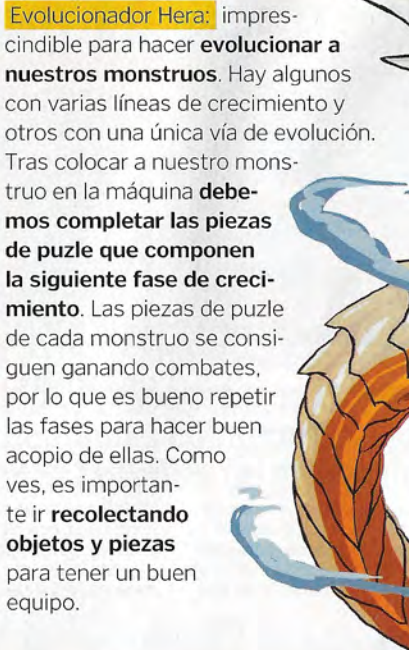
Hay tres tipos de eclosión diferente, según la suerte que tengas, y determinará el nivel con el que nace la criatura: eclosión, súper eclosión y ultra eclosión.



Evolucionador Hera: imprescindible para hacer **evolucionar a nuestros monstruos**. Hay algunos con varias líneas de crecimiento y otros con una única vía de evolución. Tras colocar a nuestro monstruo en la máquina **debemos completar las piezas de puzle que componen la siguiente fase de crecimiento**. Las piezas de puzle de cada monstruo se consiguen ganando combates, por lo que es bueno repetir las fases para hacer buen acopio de ellas. Como ves, es importante ir **recolectando objetos y piezas** para tener un buen equipo.



Máquina de mejoras Atenea: En esta máquina puedes hacer **subir de nivel a tus criaturas sin necesidad de combatir**. Resulta muy cómodo cuando tienes muchos huevos repetidos... pero también gastarás **huevos desconocidos**. Debes colocar al monstruo que quieres mejorar en la máquina y utilizar los huevos que no han eclosionado para hacer combinaciones. Hay de muchos tipos y el coste de cada mejora es **500 volts**.





OPERACIONES

Es importante conocer **qué hay y qué podemos hacer en ella**. No todo es accesible desde el principio.



- Aparte, puedes usar desde el **Cuartel Ranger** la máquina para conectarte a internet y obtener regalos, **intercambio online** con otros jugadores y la máquina para escanear **códigos de esferas** (funciona con **códigos QR**)

Misiones secundarias

En las calles y casas puedes hablar con diferentes personas que te mandarán **misiones secundarias**. Algunas se resuelven avanzando en la aventura, otras **obligan a visitar escenarios superados**. Como siempre, completarlas asegura obtener buenas recompensas. Reconocerás estas misiones por la **exclamación** que tienen los personajes encima de sus cabezas.



Zack

Si le entregas **piedras de dragón** ganarás premios y mejoras.



Templo

En él te encontrarás con tu padre, el **guardián del templo del dragón** de la ciudad. Entregando **tablillas o amuletos** accederás a **mazmorras extra** fuera de la aventura principal para obtener recompensas especiales



Almacén

Disponible tras **acabar cada templo**, guarda valiosas recompensas que te ayudarán a lo largo de la aventura.



El coliseo

No está **disponible** en los primeros compases de la aventura, pero en él, una vez desbloqueado, puedes combatir con diferentes dragones.



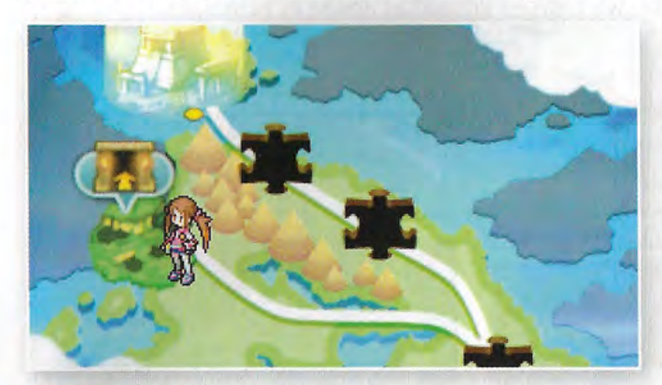
El laboratorio del Dr. Lanke

Tampoco es accesible desde el principio ¿qué mejoras o secretos podremos encontrar en él? Hay que **recomponer** antes las partes de la ciudad que han desaparecido. Igual para más zonas y casas. No dejes de explorar nada, puede ser la clave que haga tu avance en el juego más fácil.



LAS MAZMORRAS

Se van desbloqueando de manera lineal siguiendo la historia principal del juego y es donde encontrarás **monstruos con los que combatir** y subir de nivel, así como objetos y piezas de puzle.



MAZMORRAS: Desde donde se articula la historia y avanzamos hacia nuevos escenarios. Cada parte del mundo a la que logramos acceder se divide en varias **subfases o misiones**. Cuando las completamos podemos acceder a las siguientes (o visitar las anteriores para **subir de nivel** o buscar **objetos** que nos hayamos dejado) Aunque son de avance lineal debes de tener en cuenta estos consejos que te ayudarán a sobrevivir en ellas.



SELECCIÓN DE FASE: En este menú es importante ver **qué tipo de monstruos** van a aparecer ya que eso nos va a permitir elegir al equipo correcto. Podemos llevar inicialmente **tres combinaciones** y a medida que consigamos joyas celestiales se ampliarán de tal forma que tengamos la adecuada para cada situación. El equipo que elijamos **no se puede cambiar** una vez iniciada la fase correspondiente.



SELECCIÓN DE REFUERZO: No estarás solo en los combates. Antes del inicio de cada fase **puedes elegir un personaje de apoyo** que se sumará a tus cinco monstruos del equipo. Es importante estudiar los **parámetros de la misión** y ver qué habilidades pueden ofrecerte los diferentes apoyos disponibles. También, si se tratan de enemigos en su mayoría de tipo 'madera', será bueno escoger a uno tipo 'fuego' para tener un personaje más que ataque en cada turno.



RUTAS: En principio **las mazmorras son de avance lineal**. En cada tramo tendremos un combate que superar para pasar al siguiente. En ocasiones **el camino se bifurca**. Estate atento al mapa, los caminos a seleccionar varían, unos son más cortos y en otros puedes encontrar cofres. **Escoge la mejor estrategia** dependiendo de tu nivel. Para elegir qué camino seleccionar debes encadenar combos de esferas de un solo tipo en pequeños puzles que surgen en cada **bifurcación.**



ENCUENTROS: En las mazmorras aparecerán enemigos normales tipo monstruo, soldados de **Paradox** que te lanzarán a sus criaturas, **personajes no jugables** que nos darán pistas, preguntarán cosas u regalarán objetos y los **jefes finales** de turno. Estos encuentros van definidos según las rutas que vayamos escogiendo.



COFRES: Para abrirlos hay que cumplir una serie de requisitos, como **encadenar combos de esferas de un tipo determinado**. Si los resuelves en los turnos que indica el círculo de tiempo obtendrás bonificaciones. Si no, tendrás que **repetir la fase**, una vez superada, para poder hacerte con el premio.



LOS COMBATES

Una vez que estés en las mazmorras el juego muestra todo su potencial con su original sistema de puzles tipo **"Match 3"** (es decir, consistentes en alinear tres elementos iguales) y combates por turnos **estilo RPG.** Presta mucha atención a estos consejos para superarlos con éxito y llegar al final de la aventura.



ESFERAS: Es la manera que tenemos de comunicarnos con nuestras criaturas. El funcionamiento de la pantalla inferior es sencillo, con el **stylus desplazamos la esfera** que queramos a la posición elegida (no hay restricciones de movimiento) y creamos **combinaciones de colores que crean combos de mínimo tres esferas** en horizontal o vertical. Cada color corresponde a un tipo de monstruo y ejecutar combos con sus colores implica que **atacarán en ese turno**. Un combo de 5 o más esferas hará que todos los monstruos de ese tipo atacarán a todo el grupo enemigo. Al despejar un área se generan reacciones en cadena que hacen que ataque todo nuestro equipo. Junto a las esferas de fuego, madera, agua, oscuridad y luz se encuentran las de **vida**, que nos permiten recuperar salud, tenlo en cuenta **si el combate se complica**. El tiempo que tenemos para mover nuestra esfera es limitado y viene marcado por el contador que se encuentra en el margen izquierdo de la pantalla inferior. Los enemigos **atacarán por turnos**, dependiendo del tiempo que se indique en su parte superior.



HABILIDADES: Cada monstruo cuenta con **habilidades diferentes**, así como nuestra selección de apoyo. Los puntos de habilidad se muestran en la pantalla superior en la parte inferior derecha. **Las habilidades consumen dichos puntos**, para recuperarlos hay que ganar combates y se van rellenando a medida que pasan los turnos. Las diferentes habilidades disponibles **son tanto de apoyo como ofensivas** y de los tipos indicados en cada monstruo, siendo especialmente importantes las de refuerzo de ataque a los monstruos del tipo que invocan la habilidad o las que generan que esferas de un tipo se cambien por otro. **Mucho cuidado porque los enemigos también ejecutan este tipo de ataques** y a veces nos pueden poner en más de un apuro. Cada monstruo tiene sus propias habilidades que, al hacerlos evolucionar, mejoran, de tal forma que en los tramos más avanzados del juego dispondremos de **rotundas posibilidades** con las que acabar con los enemigos más difíciles. Vienen a ser los ataques especiales que podemos encontrar en cualquier clásico RPG.



ESFERAS Z Y ESTRATEGIAS: Las **esferas Z** son esferas brillantes que, si encadenamos en un combo, provocarán un **ataque devastador**, no dejes pasar la oportunidad de usarlas en combate (o trata de reservarlas, aunque es complicado) para llegar a los jefes. A menudo los puzles de cada combate obligan a que pensemos un poco. No siempre salen esferas del tipo que necesitamos, por ello **debemos encadenar combos** de otras esferas hasta despejar espacio y lograr que aparezcan las del tipo necesario. En cada turno atacaremos, pero si nuestro ataque no es del tipo contra el que los enemigos son vulnerables, el daño será menor. Si hay un tipo concreto de enemigo al que queremos eliminar **podemos selecionarlo** y que el ataque de nuestros monstruos se centre en él. Las posibilidades de acción y estrategias en los combates, como puedes ver, son **muy variadas**.



RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA: Al finalizar cada combate obtendremos **Volt** (que son la moneda de curso en el juego) y puntos de experiencia para nuestras criaturas, como en cualquier buen RPG que se precie. Combatir mucho implica llevar el equipo con un buen nivel, pero también si cambiamos de criaturas tendremos que hacerlas **mejorar luchando** (y teniendo en cuenta que pueden ralentizar el avance en los combates al tener menos experiencia) **La estrategia en este punto es esencial** para llevar un equipo equilibrado entre nivel y tipos de monstruos. También, al acabar cada combate obtendremos de las criaturas **Huevos** o **Piezas**, ambos, como hemos explicado, necesarios para incrementar y mejorar a nuestro equipo de criaturas hasta llegar a las **250 existentes** en el juego. ¡Mucha suerte!

Comunidad



¡Seguid enviándonos información de jugadores recomendados! Publicaremos los que más nos convenzan. Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Jugadores recomendados *por la*

¡Aquí está la primera entrega de jugadores recomendados! Seguiremos el mes que viene con más.



Bai Long *Delantero*

Supertécnicas base:
- Disparo dragón
- Regate supersónico
- Ciclón blanco
- Zero magnum



Fichatrón: Luz y Oscuridad (Claro del guardián, Isla Santuario).

En la edición Trueno se os unirá automáticamente, pero si tenéis Llamarada es muy recomendable que os hagáis con él, ya que es probablemente el mejor delantero de aire del juego. Para que aparezca visible en su Fichatrón, tendréis que fichar antes varios jugadores del mismo.

Sol Daystar *Delantero*

Supertécnicas base:
- Llamarada atómica
- Avance chispeante
- Tormenta solar
- Larga duración

Fichatrón: Hermandad Universal (Estadio del bosque, Isla Santuario).

Aunque sus parámetros no alcanzan el nivel de los de Bai Long, si tenéis Trueno puede que os interese tenerlo en vuestro equipo (en Llamarada se une automáticamente). Para que aparezca visible en su Fichatrón, tendréis que fichar antes varios jugadores del mismo.

Vulpeen *Delantero*

Supertécnicas base:
- Aullido de licántropo
- Formateo de disco
- Colmillo retorcido
- Escena nocturna

Fichatrón: Corazón Salvaje (Valle de las Bestias, Cretácico).

Tras vencer al Aullido Lunar en la edición Llamarada, podréis haceros con este formidable delantero, que cuenta con uno de los parámetros de tiro más altos del juego. Su técnica más valiosa es Aullido de licántropo, pues es uno de los mejores tiros de su afinidad.

Drakul *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Mordisco de vampiro
- Hora celestial
- Viento celestial
- Escena nocturna



Fichatrón: Terrores Nocturnos (Fondo de la gruta, Camelot).

Tras vencer a los Nosfanáticos en la edición Trueno, podréis haceros con este extraordinario centrocampista, que cuenta con uno de los parámetros de regate más altos del juego. Su Mordisco de vampiro es uno de los mejores tiros de su afinidad.

Simeon Ayp *Delantero*

Supertécnicas base:
- Cañonazo de fragmentos
- Despliegue de señuelos
- Pase rápido
- Rizo de dragón

Fichatrón: Tierra Terrorífica (Cuartel general de Nu-Gen, Estadio Ragnarok, San Eldor).

El líder de Nu-Gen es un delantero más que decente. Su parámetro de tiro no está nada mal, y viene con un espíritu guerrero y un miximax de considerable poder. Para que aparezca visible en su Fichatrón, tendréis que fichar antes

Chomo Ba *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Pared solitaria
- Llamarada atómica
- Salto explosivo
- Estampida en línea



Fichatrón: Náufragos del Tiempo (Camino de los Tres Arcos, Periodo Edo)..

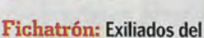
Este jugador es exclusivo de la edición Llamarada, y uno de los centrocampistas más recomendables del juego. Viene con técnicas que están bastante bien y que casi todas son de su afinidad, pero lo mejor de todo es que su parámetro de regate es de los más altos que encontraréis.



Jugadores recomendados *por los lectores*

Ryuun Cho *Delantero*

Supertécnicas base:
- Astro remate
- Casanova
- Lanza letal
- Tormenta eléctrica



Fichatrón: Exiliados del Futuro (Camino de los Tres Arcos, Periodo Edo).

"Uno de los mejores delanteros del juego y el mejor de Montaña empatado en tiro con el conocido Rex Remington de la Royal Academy. Eso sí, este jugador es exclusivo del Trueno."

Recomendado por: Carlos Navas Collado (CSharp)

Isami Kondo *Defensa*

Supertécnicas base:
- El muro
- Mina terrestre
- Antiespíritu
- Acrobacia robótica

Fichatrón: Espadachines (Entrada del Shinsengumi, Periodo Edo).

"Líder de los Shinsengumi y uno de los mejores defensas de todo el juego (alcanza la 4ª cifra más alta en defensa de montaña) que además viene con el mejor bloqueo de su tipo (Acrobacia robótica), que no se puede conseguir."

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

Alma *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Bomba saltarina
- Refuerzos
- Fuerza centrífuga
- Ahorro



Fichatrón: Club del Paseíto (Parque de Inazuma, Ciudad de Inazuma presente).

"No sólo puede alcanzar una cifra de regate escandalosamente alta, sino que su defensa también le permitirá robar muchos balones. Además, aprende Ahorro (un talento imposible de conseguir por ahora) y Refuerzos."

Recomendado por: Cristhian Ferreiro Garrido

Agnethe *Defensa*

Supertécnicas base:
- La niebla
- Ritmo agresivo
- Femme fatale
- Ilusión deslumbrante

Fichatrón: Hijos del Paraíso (Museo del Fútbol, San Eldor).

"Una de mis jugadoras favoritas de todo el juego, y con razón. Alcanza el mayor valor de defensa de bosque y aprende el mejor bloqueo de su tipo: Ilusión deslumbrante. Recomendada al 200%."

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

Mei *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Ritmo agresivo
- Barreno de fuego
- Femme fatale
- Tormenta solar

Fichatrón: Arcillosos (Puerta de la Fortaleza de Zhuge, Antigua China).

"Esta es una grandísima centrocampista de fuego, que encima viene prácticamente hecha con unas técnicas excepcionales. Recomiendo enseñarle un segundo talento (Fuego+ o Ahorro) y la técnica Esferas luminosas."

Recomendado por: Carlos Navas Collado (CSharp)

Kim Terberry *Defensa*

Supertécnicas base:
- Fuerza centrífuga
- Torre inexpugnable
- Aire+
- Círculo de hielo



Fichatrón: Gremio Aventurero (Patio del Castillo de Arturo, Camelot).

"Como podréis comprobar, es una defensa digna de mención, aunque si os digo la verdad creo que la acabaré convirtiendo en mediocentro. Puedo subir el regate pagando suerte y eso me tienta :D"

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

redacción

Mark (adulto) *Portero*

Supertécnicas base:
- Mano celestial
- Cabezazo gigatón
- Mejor garantía
- Mano celestial V

Fichatrón: Reunión Legendaria (Torre, Ciudad de Inazuma presente).

¡Por fin podemos jugar con el gran protagonista de la trilogía original en su versión adulta! Es uno de los mejores porteros del juego, gracias a su altísimo parámetro de control y a su útil talento Mejor garantía. Además, su versión más joven está en el Raimon del pasado.

Axel (adulto) *Delantero*

Supertécnicas base:
- Torbellino de fuego
- Destornillador
- Regate chispeante
- Tornado de fuego DD

Fichatrón: Reunión Legendaria (Torre, Ciudad de Inazuma presente).

Su parámetro de tiro es bestial, y su repertorio de técnicas es excelente. Sin duda, uno de los mejores delanteros del juego. También hay otras dos variantes de Axel Blaze en el juego: la versión joven (en el Raimon del pasado) y Alex Zabel (Círculo Olímpico, en Estadio Camino Imperial).

Alan Sumner *Defensa*

Supertécnicas base:
- Defensa +10
- Carga de elefantes
- La gran muralla
- Muralla de Atlantis

Pachanga: Cuatro Estaciones (Castillo de Nijo, Periodo Edo).

Ganadle en pachanga en el lugar indicado hasta que se una a vosotros.Este magnífico defensa (puede que el mejor del juego) es un viejo conocido de Inazuma, y en esta entrega sobresale más que nunca. Tiene un parámetro de defensa altísimo, y muy buenas técnicas.

Ted Autumn *Portero*

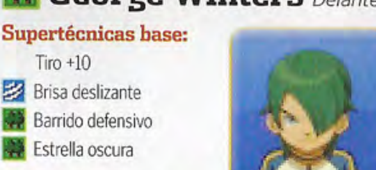
Supertécnicas base:
- Control +10
- Parada ardiente
- Corte de arena
- Rompetiros

Fichatrón: Coro del Alba (Campo del Espantapájaros, Periodo Edo).

Una vez tengáis a Sumner, podréis fichar al resto de los 4 Magníficos en su respectivo Fichatrón. Las técnicas de este portero no son gran cosa (ninguna es de su afinidad), pero es muy bueno en control y siempre podéis enseñarle técnicas diferentes.

V. Spring *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Regate +10
- Piroquinesis
- Dragón ascendente
- Rizo de dragón



Fichatrón: Coro del Alba (Campo del Espantapájaros, Periodo Edo).

Aquí tenemos a otro de los 4 Magníficos: el centrocampista Verne Spring. Tiene un parámetro de regate muy decente, aunque para convertirlo en un centrocampista competitivo tendréis que enseñarle unas cuantas técnicas que estén a la altura.

George Winters *Delantero*

Supertécnicas base:
- Tiro +10
- Brisa deslizante
- Barrido defensivo
- Estrella oscura

Fichatrón: Coro del Alba (Campo del Espantapájaros, Periodo Edo).

Después de nuestro amado Sumner, es nuestro favorito de los 4 Magníficos. Es uno de los jugadores con más tiro que encontraréis. Si le cambiáis Brisa deslizante por un regate de bosque, le enseñáis otro talento como Bosque+ y un tiro top de bosque, será todo un fenómeno.

Puntos de entrenamiento



Aquí puedes realizar un entrenamiento especial para mejorar la suerte.

Entrenar a vuestros jugadores es fundamental para construir un equipo competitivo y explotar todo el potencial de vuestra plantilla. Cada jugador tiene ciertos puntos de algo conocido como "libertad", los cuales se van gastando a medida que lo entrenamos. Cuando el jugador llega a su límite y se queda sin puntos de libertad, si entrenáis uno de sus parámetros bajará su cifra de algún otro. Para que lo entendáis mejor, echad un vistazo a este gráfico:

DL	MD
Tiro ↔ Técnica	Tiro ↔ Control
Regate ↔ Defensa	Regate ↔ Técnica
Rapidez ↔ Aguante	Defensa ↔ Suerte
Control ↔ Suerte	Rapidez ↔ Aguante

DF	PR
Tiro ↔ Control	Tiro ↔ Suerte
Regate ↔ Suerte	Regate ↔ Defensa
Técnica ↔ Defensa	Técnica ↔ Control
Rapidez ↔ Aguante	Rapidez ↔ Aguante

Así, por ejemplo, si un delantero se queda sin puntos de libertad y entrenáis más su tiro, al mismo tiempo bajará su índice de técnica (y viceversa).

Aquí tenéis todos los puntos de entrenamiento:

- **Tiro**. Torre de la Ciudad de Inazuma del pasado.

- **Regate**. Lo encontraréis en el colegio de Okinawa.

- **Defensa**. Guarida del Ciervo Blanco, en la provincia de Owari de la era Sengoku.

- **Control**. Base de Juana, Vaucouleurs, en Francia. Por cierto, el control es importante tanto para que los porteros paren balones como para que los otros jugadores reciban pases.

- **Técnica**. Jardín de Zhuge, en la China de la era de los Tres Reinos.

- **Rapidez**. Ribera oeste, en el centro de Kioto de la era Edo.

- **Aguante**. Gran llanura (sur) del Cretácico.

- **Suerte**. Gruta de la Pena, Camelot.

Cómo entrenar a vuestros jugadores

Os traemos los consejos de nuestro amigo Rubén Ramírez Mijangos (Patasaurio) para sacar el máximo rendimiento.





JUGADORES BASE

Estas indicaciones son para los jugadores que vayáis a sacar al terreno de juego.

Delanteros:

1. Invertimos toda la Libertad en Tiro
2. Subimos el Tiro hasta alcanzar los 30 de Técnica
3. Subimos el Regate hasta dejar la Defensa en 1
4. Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 50
5. Subimos todo lo que queramos de Control

Mediocentros:

1. Invertimos toda la Libertad en Regate
2. Subimos la Defensa hasta dejar la Suerte en 1
3. Subimos el Regate hasta dejar la Técnica en 30
4. Subimos el Tiro hasta dejar el Control en 70
5. Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 50

Defensas:

1. Invertimos toda la Libertad en Defensa
2. Subimos la Defensa hasta dejar la Técnica en 30
3. Subimos el Regate hasta dejar la Suerte en 1
4. Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 50
5. Subimos todo el Control que queramos

Porteros

1. Invertimos toda la Libertad en Control
2. Subimos el Control hasta dejar la Técnica en 30 (equipando los Guantes Zero, drop del Zero en Cadena Revolución)
   [Si disponemos de Secreto] Podemos dejar la Técnica en 90 y equipar Guantes Criaturas de la Noche (drop de este equipo en Cadena Revolución)
3. Subimos la Suerte hasta dejar el Tiro en 1

JUGADORES AURA

Estas indicaciones son para los jugadores que vayáis a usar de aura para los miximax. Como la fórmula del miximax es distinta según la afinidad, en algunos casos hay variaciones.

Delanteros:

1. Invertimos toda la Libertad en Tiro
2. Subimos el Tiro hasta dejar la Técnica en 1
3. Subimos el Regate hasta dejar la Defensa en 1
4. Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 50
   [Si el jugador es de aire] Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 1
5. Subimos todo lo que queramos de Control
   [Si el jugador es de montaña] Subimos la Suerte al máximo, dejando 1 de Control.

Mediocentros:

1. Invertimos toda la Libertad en Regate
2. Subimos la Defensa hasta dejar la Suerte en 1
3. Subimos el Regate hasta dejar la Técnica en 1
4. Subimos el Tiro hasta dejar el Control en 1
5. Subimos la Rapidez hasta dejar el Aguante en 1

Defensas:

1. Invertimos toda la Libertad en Defensa
2. Subimos la Defensa hasta dejar la Técnica en 1
3. Subimos la velocidad hasta dejar el Aguante en 1
4. Subimos todo el Control que queramos
   [Si el jugador es de montaña] Subimos la Suerte al máximo, dejando 1 de control.

Porteros:

1. Invertimos toda la Libertad en Control
2. Subimos el Control hasta dejar la Técnica en 1
3. Subimos la Suerte hasta dejar el Tiro en 1



Consultorio de Hillman

Tras unos meses de retiro espiritual, vuelvo a la carga con motivo del lanzamiento de Chrono Stones. ¡Espero vuestros e-mails!



Talento Cazatesoros

MARC DOMÉNECH

¿Qué jugadores aprenden el talento Cazatesoros en Chrono Stones, y a qué nivel lo aprenden?

Es una buena pregunta, porque este talento es importantísimo para conseguir objetos necesarios para reclutar jugadores a través del sistema Fichatrón. Cuantos más jugadores con Cazatesoros pongas en el equipo principal, más posibilidades tendrás de conseguir objetos raros al ganar en partidos y pachangas, lo cual te ahorrará mucho tiempo y esfuerzo. Conozco a seis jugadores que aprenden dicho talento en este juego:

- Filbert Chestnut (Comunidad Club Windsor, en los Apartamentos Windsor de la Ciudad de Inazuma). Al nivel 46.



- May Fayeux (Comunidad Gremio Aventurero, en el patio del Castillo de Arturo de Camelot). Al nivel 43.
- Marc Mystique (se une por pachanga, en una que hay cerca del castillo del príncipe Carlos de Francia). Al nivel 56.
- Beatrix Hunny (Comunidad Siervos del Bosque, en los Aldeaños de Camelot). Al nivel 48.
- Rocky Zine (Comunidad Estrellas Juveniles, en el colegio de Okinawa). Al nivel 48.
- Wally Ramm (Comunidad Náufragos del Tiempo, en el Camino de los Tres Arcos de la era Edo). Al nivel 48. Este último es exclusivo de la edición Llamarada.
- Además, también hay un cuaderno con este talento. Se encuentra en el cofre de rango S de la ruta izquierda de la Cadena de la Verdad de Firewill, en la última planta del edificio principal del Raimon en la época actual.



La experiencia

DANIEL PARDO

Hola, Sr. Hillman. ¡Le hemos echado mucho de menos! Quería consultarle... ¿Los jugadores que participan en una pachanga o partido ganan más puntos de experiencia que el resto del equipo? ¿O todos ganan la misma experiencia a la vez, incluidos los reservas?



En el caso de las pachangas, sólo los cinco jugadores que participan en ella se llevan todos los puntos de experiencia, mientras que todos los demás ganan la mitad de experiencia. Y en cuanto a los partidos, los 16 jugadores que lleves convocados acumularán toda la experiencia, mientras que los no convocados se llevarán la mitad de puntos de experiencia.

Seguimos en busca de grandes cracks

Aún seguimos buscando a los mejores jugadores de Chrono Stones, ¡así que enviadnos vuestros e-mails con vuestros mejores hallazgos! Basta con que enviéis el nombre del jugador, cómo ficharlo, qué técnicas aprende, una descripción en la que nos contéis por qué os parece tan bueno, y a ser posible una imagen de él (podéis subirla a Miiverse y luego guardarla en vuestro ordenador). Esto es lo que buscamos: jugadores no demasiado conocidos, que a ser posible aprendan talentos, y principalmente con unas buenas estadísticas para su posición. Lo que más valoramos es: Tiro (delanteros), Regate (centrocampistas), Defensa (defensas) y Control (porteros). Recordad, escribidnos: **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**



Guía de estrategias para los VGC



Neutralizando al enemigo

Completamos nuestros consejos para el campeonato VGC contándote cómo neutralizar la capacidad principal de cada Pokémon (ya sea ataque, defensa o cualquier otra), anulando así su capacidad de combate.



Intimidación

La habilidad Intimidación es útil en combates dobles porque reduce el ataque físico de los dos rivales: poderosos Pokémon como Mega Kangaskhan ya no serán una amenaza. Se utiliza principalmente en Arcanine, Mawile, Gyarados, Salamence, Gyarados, Hitmontop, Landorus Tótem, Scrafty y Mega Manectric, pero no hay que usarla contra Pokémon con la habilidad Competitivo como Bisharp, Primeape o Braviary, pues aumenta su ataque físico. También debemos tener cuidado con Milotic, Wigglytuff, Gothitelle o Meowstic Hembra porque gracias a su habilidad Tenacidad, Intimidación aumentan su ataque especial. Por eso es bueno salir con alguno de estos Pokémon si vemos que nuestro rival nos va a intimidar.



Alarido

No existe ninguna habilidad que permita bajar el ataque especial de tus rivales como lo hace Intimidación con el ataque físico, pero el ataque Alarido cumple un papel similar y nos permite hacerlo con el efecto adicional de provocar algo de daño a ambos Pokémon de nuestro rival. Este ataque se suele utilizar en Raikou, Entei, Suicune, Pyroar, Tyranitar, Manectric o Arcanine, siendo muy útil en este último Pokémon por contar también con la habilidad Intimidación y de esa forma conseguir neutralizar tanto a los atacantes físicos como a los especiales de nuestro rival en el primer turno.



Quema a tus enemigos físicos

Usando el movimiento Fuego Fatuo podemos quemar a uno de los Pokémon de nuestro rival, consiguiendo con ello que pierda un 12,5% de sus PS máximos cada turno. Pero este no es el único efecto secundario de este cambio de estado, y es que muchos desconocen que un Pokémon quemado también reduce su ataque físico a la mitad. Por eso es realmente útil que quememos a los Pokémon físicos de nuestro rival para dejarlos prácticamente inservibles. Fuego Fatuo es un ataque que se suele utilizar en Sableye para aprovechar su habilidad Bromista que le dará prioridad, o con Gengar para aprovechar su gran velocidad, aunque también es muy útil el uso de Escaldar en Pokémon como Suicune, Politoed, Ludicolo, Gastrodon o Greninja debido a que es un ataque de tipo agua que tiene una probabilidad del 30% de quemar al rival.



Duerme al equipo de tu rival

Un Pokémon dormido no podrá atacar hasta que se despierte a no ser que use los ataques Ronquido o Sonámbulo, por lo que dormir a los Pokémon de nuestro rival es una buena forma de neutralizarle. Aunque debemos tener muy en cuenta que un Pokémon no podrá estar dormido nunca más de tres turnos. Los ataques más comunes para dormir son Somnífero en Venusaur y Espora en Amoonguss o Breloom, siendo mejor el segundo porque te asegura no fallar nunca. Pero estos ataques no afectan a los Pokémon de tipo Planta, por lo que Hipnosis puede ser una buena opción en esos casos a pesar de su baja precisión. Además,



otro ataque bastante utilizado es Brecha Negra porque puede dormir a los dos Pokémon del rival a la vez, aunque al ser exclusivo de Darkrai sólo se puede utilizar en Smeargle si lo ha aprendido mediante Esquema.



Desarme o Truco

En muchas ocasiones el objeto equipado en un Pokémon es totalmente imprescindible para que ese Pokémon pueda funcionar bien, por lo que podemos arruinar la estrategia de nuestro rival si se lo quitamos con Desarme o se lo cambiamos por otro objeto con el movimiento Truco. Desarme se suele utilizar en Landorus Tótem, Sableye, Hariyama, Gliscor, Weavile, Ambipom, Scrafty, Bisharp o Conkeldurr y debemos tener en cuenta que duplicará su potencia únicamente si el rival tenía un objeto equipado cuando lo golpeamos. Truco en cambio se usa normalmente cuando tenemos equipado un objeto que nos deja encerrados en un único ataque, como sería Pañuelo Elegido, para poder darle este objeto a un Pokémon de rival que dependa de usar varios ataques para ser útil o simplemente para obtener nosotros el objeto que él llevaba equipado. Esta estrategia se suele ver bastante en Latios.

El uso de bayas en combate

Las bayas son objetos bastante útiles, especialmente se suelen usar las que recuperan Puntos de Salud como la Baya Zidra o las que te recuperan un problema de estado como la Ziuela. La ventaja de la Baya Ziuela es que cura cualquier problema de estado, pero no es útil en Pokémon que tengan el ataque Descanso para recuperarse a cambio de quedarse dormido dos turnos, ya que en esos casos sólo nos interesa recuperarnos del estado dormido y por eso debemos utilizar la Baya Aranja para asegurarnos de que la baya no se active con ningún otro cambio de estado. También en ocasiones muy concretas se pueden utilizan bayas que debilitan un ataque supereficaz de un determinado tipo, usándose especialmente la Baya Rimoya para evitar que Pokémon como Garchomp caigan ante un ataque de tipo Hielo. Sin embargo, debemos tener en cuenta que hay Pokémon como Ursaring, Galvantula o Pyroar que pueden tener la habilidad Nerviosismo para evitar que sus rivales puedan usar bayas en el combate.



Mofa y la Hierba Mental

Mofa nos vendrá muy bien si nuestro rival tiene un Pokémon que depende mucho de los ataques de estado como puede ser un Pokémon con la habilidad Bromista o un Pokémon que usemos para Señuelo o Polvo Ira, ya que hará que estos Pokémon prácticamente no puedan hacer nada. Muchos Pokémon pueden aprender Mofa gracias a la MT12, pero es un ataque que se suele ver en Sableye, Meowstic, Thundurus, Gengar, Whimsicott, Liepard y Azelf. La mejor forma de evitar que te lo hagan es equipando el objeto Hierba Mental a ese Pokémon de soporte que temes que mofen, aunque hay alternativas menos recomendadas como tener de compañero a un Aromatisse con la habilidad Velo Aroma.



Pokémon Bromistas

La habilidad Bromista es muy útil para provocar cambios de estado en nuestro rival antes de que pueda atacarnos. Se suele utilizar a Thundurus, Klefki, Whimsicott, Sableye, Meowstic Macho, Liepard y Mega-Banette para aprovechar esta habilidad, destacando especialmente el uso de Thundurus por ser el más veloz de todos los Bromistas y así neutralizar al resto con el ataque Mofa. Destaca también el uso de Contoneo en algunos de estos Pokémon por ser un ataque que confunde al rival haciendo que se golpeen a sí mismo en un 50% de las ocasiones, provocándose además un daño adicional porque les aumenta mucho su ataque físico. Pero debemos tener cuidado con utilizar Contoneo en Pokémon rivales que usen ataques físicos, pues nos harán mucho daño en caso de que consigan golpearnos evitando la confusión. Incluso nos puede ser de gran ayuda utilizar Contoneo otra vez con estos Pokémon para dejar atrapado al rival en ataques como Protección que le obligue a cambiar de Pokémon para atacar.

Llanto Falso y Cosquillas



En muchas ocasiones nos interesará también disminuir las defensas de nuestro rival, para eso utilizaremos Llanto Falso en caso de tener como objetivo reducir mucho su Defensa Especial o Cosquillas para bajar a la vez su Ataque y su Defensa física. Ambos ataques se emplean bastante en Gothitelle porque gracias a su habilidad Sombratrampa no dejará escapar al rival para que se recupere de la bajada de características que le hemos realizado. Otro Pokémon en el que se suelen ver mucho estos ataques es Whimsicott porque por su habilidad Bromista tendrá prioridad al utilizarlos y por lo tanto su compañero podrá aprovechar desde el primer turno la bajada de características para acabar con uno de los Pokémon del rival. Y así acabamos nuestra serie de consejos para los VGC. ¡Mucha suerte y ojalá llegues a estar entre los mejores!

Próximo número

Sale el **15** de mayo

Splatoon

Prepárate, porque el próximo número será uno de los más especiales del año. Llega Splatoon, y sus calamares van a colorear nuestra revista. **¡Y traerán un regalo exclusivo!**





LEGO Jurassic World
¡Dinos de una sola pieza!



Fossil Fighters: Frontier
¡Vivosaurios para coleccionar!



Disney Infinity 3.0
¡Hasta una galaxía muy, muy lejana... y más allá!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


7
www.pegi.info
Nintendo
PUZZLE & DRAGONS
SUPER MARIO BROS. EDITION
+
PUZZLE & DRAGONS Z
¡EXCLUSIVO DE LA REVISTA OFICIAL NINTENDO
¡Descarga gratis Vampire Mansion y explora contenido extra!
¡Una nueva mazmorra por explorar te espera! Simplemente conecta tu consola a internet y asegúrate de que tiene la última actualización.
1. Inicia Puzzle & Dragons Z.
2. Ve a "Opciones" y pulsa en la pestaña "Código de regalo".
3. Pulsa en la pestaña "recibir regalo", introduce el código de abajo y comienza la descarga.
TU CÓDIGO
A08FKPPU2ENNXQYW
Información Adicional
Cuando hayas completado los pasos 1 al 3, empieza a jugar y visita a Nozama en el Cuartel Ranger para recibir una reliquia. Lleva la reliquia a una chica en el templo este del Cuartel Ranger y comienza a explorar la mazmorra.
© GungHo Online Entertainment, Inc. © Nintendo.
new
Cubiertas intercambiables
NINTENDO 3DS
www.nintendo.es
/Nintendo3DS España • @NintendoES • YouTube
NINTENDO 2DS
NINTENDO 3DS XL
new NINTENDO 3DS


3
www.pegi.info
Nintendo
YOSHI'S
Woolly World
26 DE JUNIO
¡DESCUBRE UN MARAVILLOSO MUNDO DE LANA!
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTE BRAZALETE
DISPONIBLE EN: EL CORTE INGLÉS • MEDIA MARKT •
TOYS 'R' US • CADENA FNAC • CANAL OCIO •
XTRALIFE.ES • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM
Unidades totales disponibles: 835. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
amiibo
Toca el GamePad con un amiibo y podrás jugar con doble Yoshi
Wii U
www.nintendo.es
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
© 2015 Nintendo Co., Ltd./ Good-Feel. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.